
¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
Revista Oficial Xbox
CLASE MAESTRA
CONKER
LIVE & RELOADED
Todos los pasos para completarlo
RIMER VISTAZO
KING KONG
Descubre tu lado salvaje
FIFA 2006
Apuesta por la renovación
OS ANÁLISIS MÁS NOVEDOSOS
ALO 2 ACK MAPAS MULTIJUGADOR
LOS 4 FANTÁSTICOS
THE INCREDIBLE HULK
DESTROY ALL HUMANS
AVANCES DE: The Suffering: Ties That Bind, Rainbow Six: Lockdown, Burnout: Revenge, Spartan: Total Warrior...
NÚM. 43 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC EDICIONES
8 414090 226943 00043



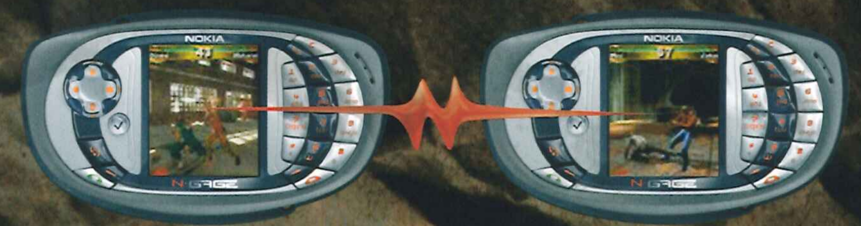
N-GAGE ARENA.

JUEGA CON MILES DE AMIGOS SIN ESPERAR A QUE SE PONGAN DE ACUERDO SOBRE DÓNDE ENCONTRARSE.





Sólo con un click desde donde estés.



Juegos online Contenidos exclusivos Torneos y rankings Chats

http://arena.n-gage.com

N-GAGE
NOKIA

anyone anywhere
The gamer's phone



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 04 84

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carmelo Sánchez, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Merche Tabuyo
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Oficina en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Oficina en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta
y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
9/05





Otra vez Rockstar

Hace algunos años, los señores de SCi ostentaban de forma oficiosa el puesto de "chicos malos" del mundo del videojuego gracias a su polémica franquicia *Carmageddon*, que en su momento generó una enorme controversia y fue en buena parte responsable de que hoy en día -afortunadamente-, tengamos un sistema de clasificación por edades como es el PEGI.

Hoy por hoy, su relevo ha sido tomado con renovadas energías por Rockstar, cuya saga *GTA* ha dejado casi en pañales los "méritos" conseguidos por SCi con *Carmageddon*. Independientemente de que estemos o no de acuerdo con las acusaciones que se han vertido desde ciertas tribunas contra la franquicia *GTA* en sus sucesivas entregas -como ya hemos comentado anteriormente desde estas mismas líneas-, lo cierto es que la polémica acompaña de forma sempiterna el lanzamiento de cada nuevo juego de la saga, hasta el punto de qué -tal y como ya ocurrió con el mencionado precedente de SCi- uno se pregunta si no hay una intención premeditada de levantar revuelo, como parte de una estrategia de marketing para intentar captar la atención del público.

La última "hazaña" de *GTA* hay que anotársela al por otra parte sensacional *San Andreas*, y en concreto a su versión para PC, la cual, y mediante el uso de una modificación -o mod, como se suele denominar- permite acceder a un contenido más que subido de tono en el que podemos ver a dos personajes realizando el acto sexual.

Lo peor del caso es que no se trata de que el mod añada ese contenido -como cabría esperar-, sino que lo único que hace es permitir el acceso a algo que ya estaba dentro del juego pero que no se podía -en principio- ver en condiciones normales.

Y dado que siempre llueve sobre mojado, cuando aún está caliente la controversia generada por este hecho -que en Estados Unidos estás siendo especialmente intensa-, ya se barrunta que uno de los siguientes lanzamientos de Rockstar, el recientemente anunciado *Bully*, lleva camino de meter aún más el dedo en la llaga dado lo controvertido de su temática.

Como ya os hemos contado, se trata de un juego que nos llevará a un reformatorio y en el que los alumnos y los profesores darán rienda suelta a sus más bajos instintos, mostrándonos la peor cara del sistema educativo. Teniendo en cuenta que en Estados Unidos todavía está muy presente la matanza de Columbine, o que en otros países -incluido por desgracia el nuestro- se suceden los casos de acoso escolar que en ocasiones han acabado con trágicos sucesos, parece que la temática de *Bully* no es la más adecuada para aplacar los ánimos, a menos que lo que se busque sea todo lo contrario, claro.

Muchas veces nos hemos mostrado enérgicamente a favor de la libertad de expresión y no somos desde luego nada amigos de la censura, pero dicho esto, tampoco creemos que buscar deliberadamente la polémica beneficie en nada a un sector que, aunque sea injustamente, siempre está en el ojo del huracán. Y menos cuando se acercan fechas tan importantes como la campaña de Navidad, cuando los informes de Amnistía Internacional -y similares- suelen arreciar.

José Emilio Barbero
Director



FIFA 06

Visitamos las oficinas de EA para comprobar que en el desarrollo de este título se han vertido sangre, sudor y lágrimas a partes iguales. 34

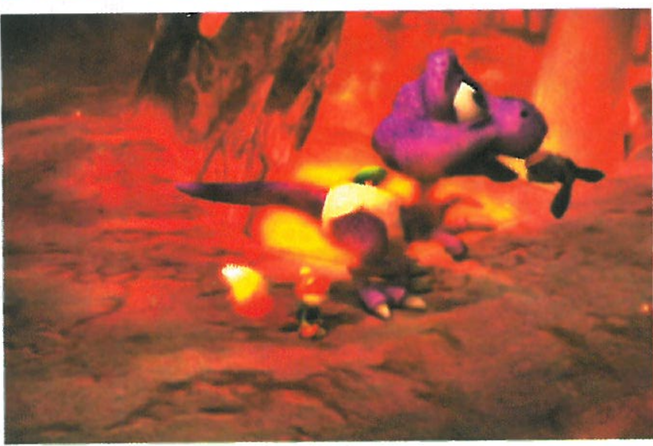


↑ HALO 2: PACK MAPAS MULTIJUGADOR 52



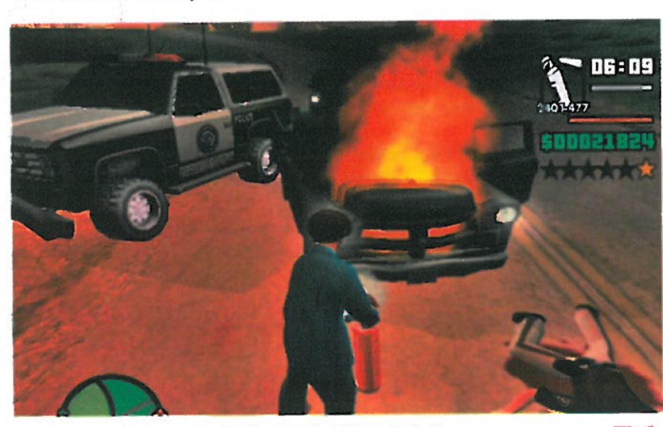
↑ THE INCREDIBLE HULK: THE ULTIMATE DESTRUCTION 60

Sumario 43



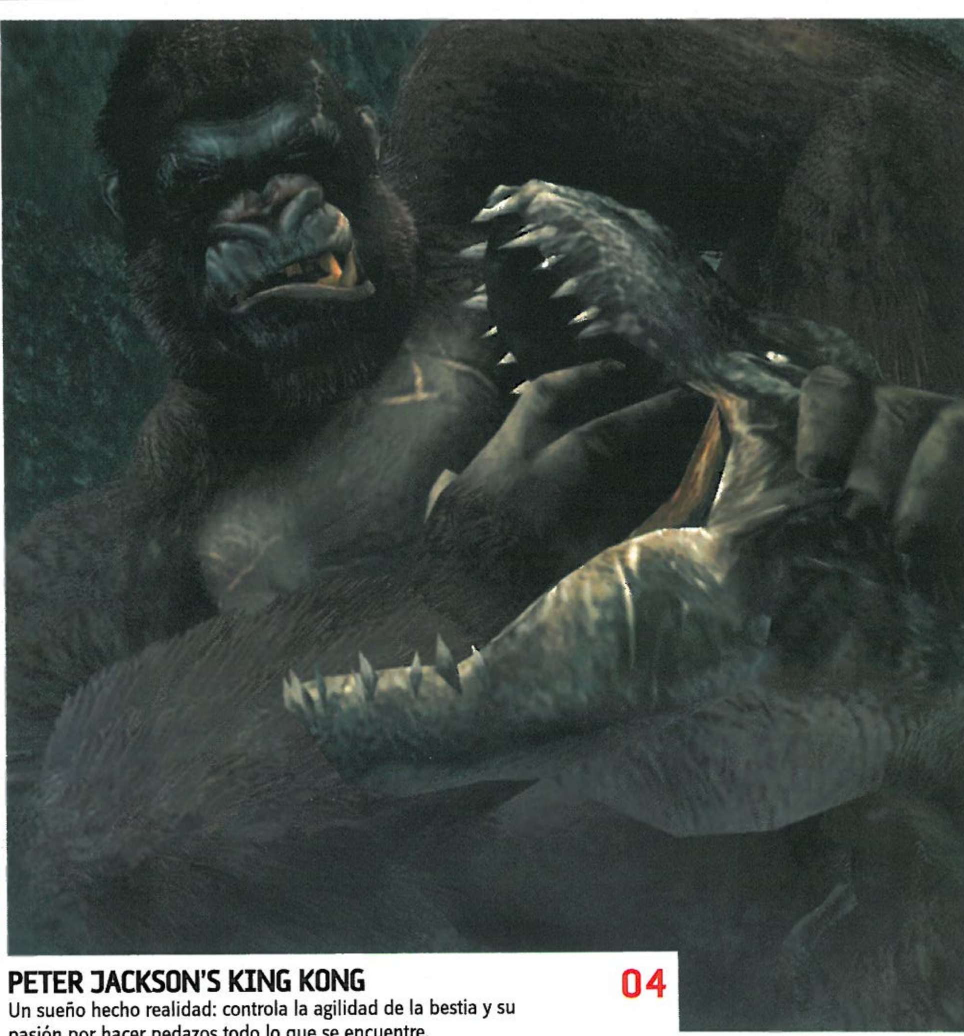
CLASE MAESTRA: CONKER LIVE & RELOADED 68

Si quieres saber lo que aconteció antes del famoso *Bad Fur Day*, sigue nuestros sabios consejos...



CLASE MAESTRA: GTA SAN ANDREAS 74

Con las excursiones que te proponemos pasarás un buen rato y aumentarás tus puntos de experiencia.



PETER JACKSON'S KING KONG 04

Un sueño hecho realidad: controla la agilidad de la bestia y su pasión por hacer pedazos todo lo que se encuentre.



PRINCE OF PERSIA: KINDRED BLADES
Ubisoft pretende cerrar la trilogía con un broche de oro, así que siéntate, pon en hora el reloj de arena y espera. **24**



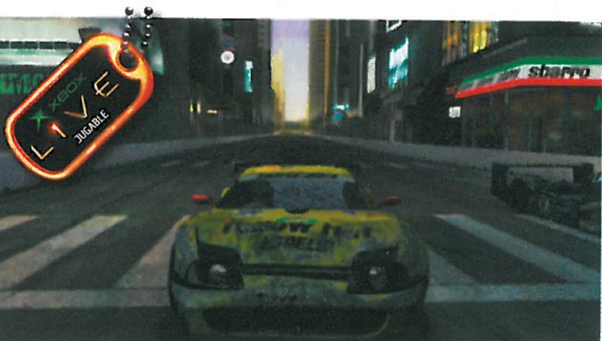
FULL SPECTRUM WARRIOR: TEN HAMMERS
El modo cooperativo vuelve a la carga, pero ahora puedes unirte a la partida en cualquier momento. **12**



↑ **BURNOUT: REVENGE** 20



SSX ON TOUR
En esta ocasión, el jugador dispondrá de toda la libertad necesaria para convertirse en el mejor sobre la nieve. **10**



XBOX LIVE
Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles. **76**



SERIOUS SAM II
Jugar a *Serious Sam II* por primera vez es un poco parecido a disparar una pistola de clavos en nuestra propia cabeza. **42**



ULTIMATE SPIDER-MAN
Lo que puede hacer que Spidey tenga un aspecto más bueno que en sus apariciones previas es el efecto de cómic. **46**

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY:LIVE

PLAY:MORE

DEMOS JUGABLES

VÍDEOS

PETER JACKSON'S KING KONG

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Según Darwin, primero fuimos monos y luego humanos... justo lo contrario de lo que nos propone este juego de Ubisoft



Hemos jugado con el simio. Nos hemos enzarzado en reyertas a puñetazos con un Tyrannosaurus Rex y nos hemos partido la caja torácica a carcajadas al arrancarle la mandíbula. Sí, transformarse en el gigantesco gorila en el *King Kong* para Xbox es como hacer realidad un sueño, merced a la agilidad de la bestia y a su pasión desmedida por hacer pedazos a cualquier cosa que respire.

Al arrancar la partida eres un cautivo en Skull Island, los nativos te han amordazado y están a punto de sacrificar a Ann, tu colega de expedición. En ese momento aparece Kong entre la niebla, coge a la atemorizada muchacha con su enorme manaza y desaparece en la distancia. Esta escena clásica del mito de *King Kong* marca el inicio de la actividad jugona, en la que controlas a Jack Driscoll. Acompañado por el cámara Carl Denham (recreación híperrealista del actor Jack Black), te adentras en la jungla para escapar de la salvaje horda de nativos y arrancar a Ann de las garras del sobredimensionado primate.

Pero hay un pequeño problema. Skull Island está repleta de cosas que quieren merendarte y tú eres un pobre desgraciado que no dispone ni de un triste lanzacohetes. Armado en un principio con unos enclenques palos, Jack y su equipo de exploradores no pueden matar a los T-Rex ni al resto de dinosaurios de la isla, pues nadie se digna a lanzarte ni una pistolita desde el aire. A las bestias más pequeñas puedes despacharlas con unos cuantos tajos de tus lanzas improvisadas, pero estas armas no son infinitas y dinos hay muchos: necesitas aliarte con el entorno para sobrevivir. Con este fin, puedes encender hogueras para bloquear el paso a las bestias o emplear animalejos a modo de cebo para alejar a los dinosaurios; todo vale para seguir avanzando en la aventura.

Carl te acompaña y colabora en algunas tareas, aunque en ocasiones se mete en proble-

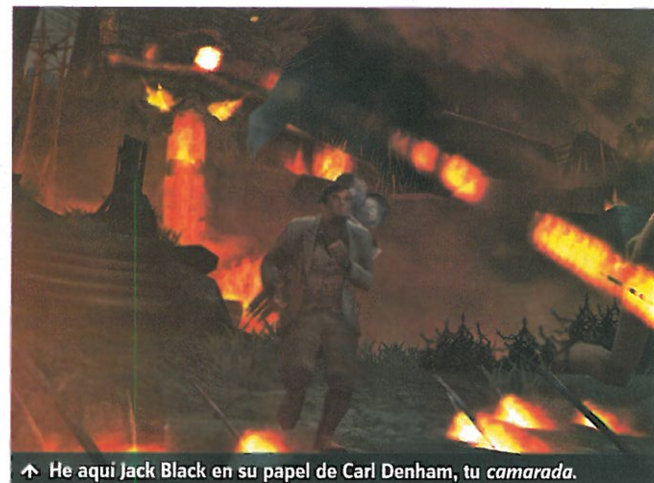
> Transformarse en el gigantesco gorila en el King Kong para Xbox es como hacer realidad un sueño

Información Adicional

¡AYUDA!

Contarás con la ayuda del cámara Carl, quien recogerá lanzas y atacará a los dinosaurios. También contarás con el apoyo de la atemorizada Ann un poco más adelante, cuando Kong la suelte en una de sus reyertas y te veas obligado a protegerla de los raptors. En esta escena, Ann lanzará palos a los dinos que ataquen por tu flanco del barranco.


No hace falta que dispares: tus armas de poco valen contra un T-Rex.


He aquí Jack Black en su papel de Carl Denham, tu *camarada*.


Kong puede agarrar a esos dinos y hacerlos trizas.

mas. Por ejemplo, tendrás que rescatarlo cuando un pterodáctilo se lo lleve por los aires, o bien tirar lanzas a un T-Rex para distraerlo mientras Carl tarda siglos en abrir una puerta. No es un juego de apuntar y clicar en equipo como esos aburridos shooters bélicos: *King Kong* emplea a sus personajes para aumentar la tensión y despejar inteligentes misiones de búsqueda y rescate.

Entonces empieza la magia. Tras superar unos cuantos niveles en el pellejo del debilucho humano, tras sentir el aliento de sanguinarias bestias en el cogote y de verte en la desagradable tesitura de desollar varios cadáveres de animales para arrancarles los huesos y emplearlos como armas, por fin podrás jugar con Kong. A partir de ese momento, los raptores, capaces de liquidar a Jack con un par de ataques, serán juguetes en tus manos a los que podrás arrancar los miembros como si de pajaritos se tratara. Te convertirás en el rey de la selva y por fin podrás prescindir de los insulsos palos. Para

LA DIFICULTAD LA PONES TÚ

En *King Kong* no tienes que seleccionar un nivel de dificultad ya que el juego se adapta a tu pericia y estilo. Si eres un negado, la aventura será más fácil y los desafíos tendrán en cuenta tu poca traza. Sin embargo, si eres un hacha la cosa se irá complicando: aparecerán criaturas más interesante como premio a tu maña para salir ileso junto a tus compañeros de situaciones comprometidas. Por lo tanto, se trata de un juego que se adapta a cada uno de los usuarios.


¡Es el combate más grande de la historia de los videojuegos!


La jungla es densa, envolvente y tridimensional.

Información Adicional

BUSCA PISTAS
En pantalla no aparece información tipo barras de energía, munición y demás. Todo se reduce a lo que ves y oyes, Jack chilla en voz alta cuando le queda poca munición y la pantalla se torna roja y el corazón empieza a latir fuerte si estás apunto de morir.

SIGUE LA SENDA
Hay algunos tramos sin libertad en los que eres transportado y debes defenderte de los ataques. Uno de ellos transcurre en una balsa que sufre el acoso de dinosaurios por tierra, mar y aire. Si les disparas reducirás su avance lo suficiente como para mantenerlos al alcance de tus armas.

AHORA TENGO UN... PALO
El juego se ambienta en 1933, de modo que no podrás echar mano de armas muy avanzadas. Para sobrevivir en Skull Island hay que trabajar el ingenio.

masacrar el entorno, Kong sólo necesita unos puños como camiones.

Los sectores del mono cambian de enfoque y brindan una visión completa de Kong, como si de un juego de plataformas se tratara; las animaciones cuando se enfrenta a los dinosaurios son espectaculares. Kong puede saltar de lado a lado mientras escala las paredes de enormes cañones y girar en el aire cuando salta de un árbol al siguiente. Sin lugar a dudas, está en buena forma. Además, goza de una maniobrabilidad excelente: un simple paso lateral basta para sacarlo de apuros, una proyección con los puños en ristre le permite machacar a un enemigo y una generosa selección de agarres sirve para colocar a los dinos en posiciones de ataque más cómodas. Además, dispone de algunos movimientos definitivos de violencia extrema con los que puede despachar a los agresivos T-Rex.

Pero, sin duda, el mayor poder de Kong radica en el corazón, gracias al triángulo amoroso protagonizado por Ann, Jack y el propio gorila. Al principio Ann está aterrorizada e intenta escapar cada vez que Kong la deposita en algún punto para enzarzarse en un combate. Pero al final se da cuenta de que el simio es una bestia con un corazón de oro y acaba reclamando su ayuda cuando se encuentra en apuros.

Los creadores tan sólo han recreado algunas de las escenas más dramáticas de la película, pues han preferido aprovechar el increíble material gráfico de la cinta para diseñar niveles únicos e impresionantes. Si la calidad es semejante a la de *Beyond Good & Evil*, las posibilidades son infinitas.

Por último, despejamos la mayor de las incógnitas: Kong viajará a Nueva York. Pero no vamos a mostrar ni una sola captura de la escena.


Lo mejor que puedes hacer es esconderte y empezar a rezar.

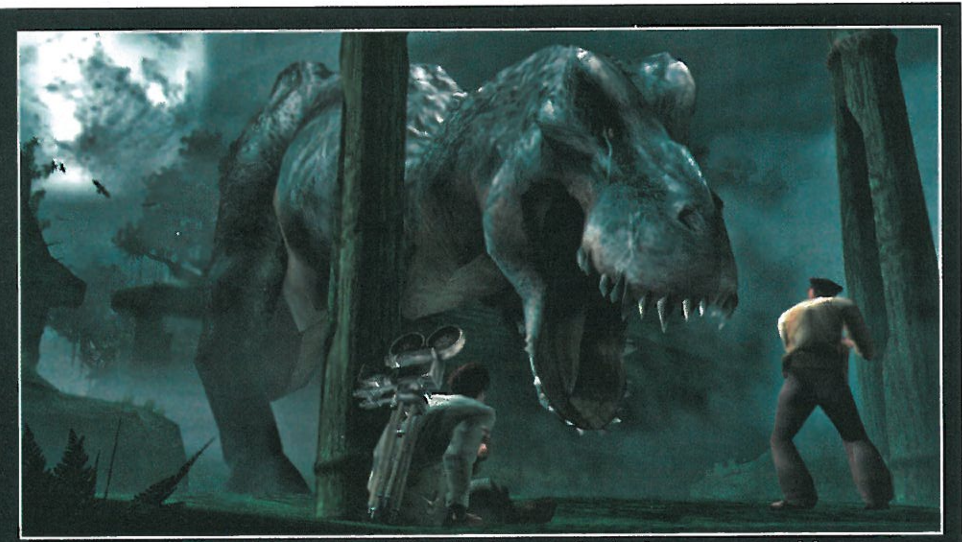
LA CADENA ALIMENTICIA

Cómo sacar partido de la fauna de la isla

DE PESCA
Puedes emplear la lanza para pescar en los estanques: si dejas una brocheta de pescado en una zona plagada de enemigos, todos se lanzarán a por la comida y te dejarán en paz por un rato.

MURCIÉLAGOS
Para evitar que te ataque un T-Rex puedes echarle comida. Dispara a los murciélagos y el T-Rex se detendrá para comérselos, lapso que debes aprovechar para poner tierra de por medio.

ESCONDRIJOS
Y si nada de lo anterior está a tu alcance, recuerda que algunos enemigos no pueden verte si no te mueves. Dispara a algo, enfádalos y espera a que se ataquen los unos a los otros.


En esta captura huyes del acoso de un T-Rex: si le disparas ralentizarás su carrera y podrás escapar.

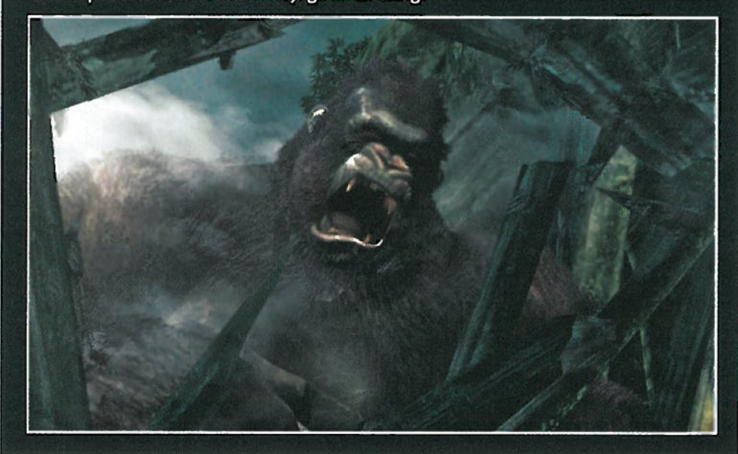
HACIENDO EL MONO

Proceso de recreación de la bestia

MOVIMIENTOS
Kong está interpretado por el tipo que dobló a Gollum en la trilogía de *El Señor de los Anillos*, además de prestar su cuerpo para la captura de movimientos. Se trata de Andy Serkis y también ha doblado a otros personajes de King Kong, incluido un marinero malhablado.

ASPECTO
El diseño del mono generado por ordenador ha sido un secreto celosamente guardado durante años y el modelo del juego sigue los progresos de la película. Al aprovechar el trabajo gráfico de la cinta, el Kong del videojuego tendrá el mismo aspecto que su homólogo cinematográfico.

JUGABILIDAD
Según los rumores (aunque los vamos a dar por buenos, porque la historia es buena), el director *Peter Jackson* quería que Ubisoft se encargara del juego de *King Kong* porque es un gran fan de *Beyond Good & Evil*. Nosotros también y esperamos repetir con la encarnación jugona de Kong.





Al principio de la partida, Kong aparece entre la niebla y rapta a Ann.



Sí, ensártalo con un palo, aunque sirva de poco.

Kong tiene que soltar a Ann antes de luchar y luego le toca volver a buscarla.


XBOX 360



xbox360.com

Diseña tu propio personaje y deslízalo contra los mejores.

SSX On Tour

¡Esquiadores y snowboarders enfrentados en la nieve!



Desarrollador: EA Big	Distribuidor: EA
Salida: 2-4 jugadores	Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 1-4 P. Partida	

El encanto de las pistas no se reduce a lucir anoraks de gore-tex y a escuchar a Boney M en pleno descenso. Desde que apareció allá por el año 2000 para PS2, cada uno de los tres títulos de *SSX* ha cosechado numerosos galardones para EA Big.

«*SSX On Tour* insufla una bocanada de aire fresco a la franquicia *SSX*», asegura Steve Barcia, productor del juego. «A partir de la velocidad frenética y la compleja jugabilidad que conformaban el núcleo de las propuestas anteriores, el jugador tendrá la oportunidad de transformarse en un auténtico profesional de los deportes invernales.»

En esta ocasión, el jugador dispondrá de toda la libertad necesaria para convertirse en el mejor sobre la nieve. Crea a tus propios competidores a partir de cero y entrénalos contra profesionales de todas las modalidades que imaginarse puedan. Se incluye, por ejemplo, una nueva modalidad de desafíos Shred en las que sólo podrás disputar algunas carreras cuando hayas ejecutado los movimientos y piruetas imprescindibles para impresionar a los rivales, los cuales habrán seguido tus progresos a hurtadillas entre bambalinas.

También podrás personalizar a todos tus corredores desde buen comienzo. En lugar de optar por un personaje de perfil predeterminado como en ocasiones anteriores, ahora puedes ajustar su altura, peinado, vestimenta, estilo de descenso y diseño de tabla nada más acceder a la pantalla de opciones. A medida que progreses en el juego irás accediendo a más desafíos y rutas secretas, y obtendrás una gama más amplia de accesorios para aderezar a tu personaje. Cuanto más auténtico sea tu atuendo, más gente se fijará en ti...

Cuando alcances el clímax de tu carrera como esquiador o *snowboarder*, se abrirá ante ti un nuevo modo llamado, simplemente, The Tour. En este modo los mejores corredores de toda la saga *SSX* te invitarán a competir contra ellos, y podrás aprender nuevas piruetas que te servirán para convertirte, tras unas cuantas sesiones, en el dominador por excelencia del universo *SSX*. Sin embargo, a este modo sólo podrán acceder los mejores entre los mejores, porque aquí el Everest es un juego de niños. Enfúndate, pues, tus pantalones sobretallados y empieza a practicar.



Estudia los movimientos de los competidores en la gran pantalla.



No nos gusta la pinta de esta loma. Le falta inclinación.

LA CRESTA DEL MILLONARIO Un patio de juego para ricos y temerarios.

No te pierdas esta enorme grúa. Puede que nos permitan recorrerla con los esquís, o que nos debamos conformar con la obra a la que pertenece (más probable).

Una piscina de agua caliente. O se trata de una especie de trampa o a lo mejor es que te permiten tomar un baño relajante después de un descenso particularmente exitoso.

Los tejados siempre están presentes. Sería genial, sin embargo, que algún circuito finalizara sobre los tejados de los chalets de los habitantes más pudientes de la zona.

He aquí el sempiterno raíl. Su presencia era impepinable y, para sumar puntos, tendrás que recorrerlo una y mil veces.

Los muros bajos nunca están de más. No proveen tanta diversión como un raíl, pero su superación es más sencilla y van de perlas cuando circulas sobre esquís.

Información Adicional

ESQUIADOR MODELO
La redactora jefe de esta revista dominaba el deporte sobre la tabla como nadie. Pero un día probó las delicias de Xbox, se quedó enganchandísima y ahora la única nieve que ven sus ojos es la de los píxeles de los juegos.

LA MONTAÑA ES MÍA
Todavía no sabemos si podremos descender por una montaña desde la cumbre hasta la falda, pero todo apunta a que sí. ¡Y seguro que está plagadita de atajos y rutas ocultas!

YA NO SE LLEVA
Años ha, los practicantes del *snowboard* solían decir «Shred» en lugar de «*guay*» o «genial», pero parece ser que últimamente esta palabra empieza a estar pasada de moda.



¿Cómo ejecutas un movimiento como éste sin cargarte tus pantalones de camuflaje?



Afectados de vértigo, abstenerse.



Los esquís pueden llegar como las tablas.



Vuela como un águila y suma puntos.

Ordena que los hombres se protejan entre sí.

Full Spectrum Warrior: Ten Hammers

Se acerca la estupenda secuela de este juego bélico

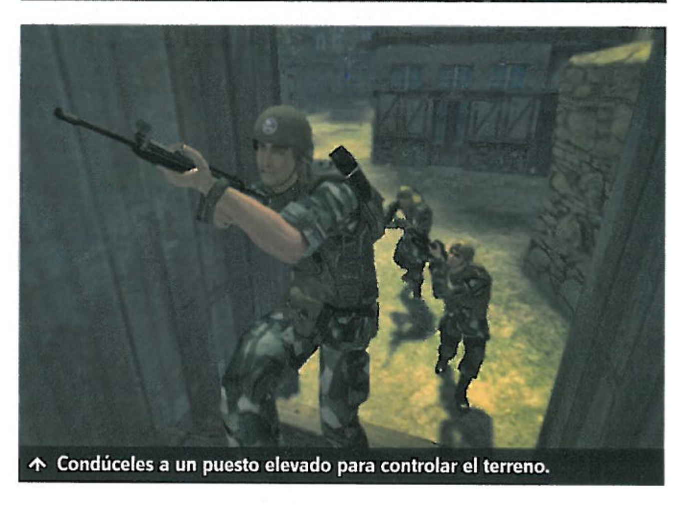


Hubiera sido sencillo desarrollar una simple secuela, pero Pandemic ha ido mucho más allá. Los «Diez Martillos» del título hacen referencia en realidad a las diez siguientes horas de la misión de tus soldados, ambientada en un nuevo campo de combate sito al norte de la ciudad sitiada de Zekistan. La formación de tres pelotones del primer juego pasa a ocho en esta ocasión, hecho que obliga a actualizar el sistema de control. Por esta razón, Pandemic ha introducido un sistema de centro logístico parecido al de *Rainbow Six*. Basta mantener pulsado un botón de mando el tiempo suficiente para que aparezca un dial dotado de cuatro opciones que viene que ni pintado para dominar a los 80 personajes que pueden aparecer en el juego. Te enfrentarás incluso a otra facción de la milicia conocida como Anseral-Rhamon, rival de los Mujaidines del juego anterior, la cual arde en deseos de liquidar a cualquier cosa que se mueva (civiles incluidos).

Sin embargo, los terroristas, los civiles inocentes o el ingente número de hombres a tus órdenes serán las menores de tus preocupaciones, ya que los enemigos de *Ten Hammers* reaccionan de forma diferente en cada escenario. En esta ocasión no se producen muertes guionizadas: encontrarás al enemigo en un lugar diferente cada vez que repitas un nivel. Menos mal que cuentas con cinco pares de ojos más para estar al loro.

Como con el primer juego, el entorno Live será un factor clave para el éxito de *Ten Hammers*. El modo cooperativo vuelve a la carga, pero en esta ocasión puedes unirte a la partida en cualquier momento y controlar a los enemigos. Jamás sabrás si estás combatiendo contra gente real o contra el ordenador, hecho que redundará en conflictos fascinantes. Se incluirá también un modo para ocho jugadores a partir de objetivos. Cuatro de ellos formarán un pelotón y el resto harán de militantes empeñados en evitar que cumplan su objetivo (ya sea plantar explosivos, escoltar un convoy o cosas por el estilo). Como en el caso del modo Live de *Splinter Cell*, cada bando dispondrá de sus propias habilidades: puede que los militantes no puedan emplear los auriculares (la alta tecnología queda reservada para los pelotones), pero semejante desventaja quedará recompensada con un número ilimitado de reapariciones. Una prueba más que demuestra que no hace falta apretar el gatillo en primera persona para gozar de una experiencia fascinante.


Estos tanques ofrecen seguridad y apoyo.


Condúceles a un puesto elevado para controlar el terreno.





Todas las bases están cubiertas y tu equipo puede relajarse un poco. Pero, ¿qué le ha pasado a las muñecas de ese tipo?

Información Adicional

¡FUEGO A DISCRECIÓN!
Quién lo hubiera imaginado: el *Full Spectrum Warrior* original no debía aparecer para Xbox. Su diseño corrió a cargo del ejército con la intención de entrenar a los soldados americanos en técnicas de combate. ¡No nos extraña que sean tan buenos!

¿CÓMO DICE?
Los militantes enemigos no disponen de los sofisticados equipos de voz del equipo *Full Spectrum* porque, tal y como piensan los americanos, los extranjeros no están tan preparados. Eso no evita, sin embargo, que las bajas en su ejército sean numerosas.

¡SAQUÉSE EL CHICLE, POR FAVOR!
Aunque en el nuevo *Full Spectrum Warrior* aparecen soldados ingleses, debieran mantener la boca cerrada. Todavía no hemos visto jamás un juego de guerra americano que doble a los británicos con un acento convincente.



¡Lástima que no puedas disparar las armas, porque ésta parece estupenda!



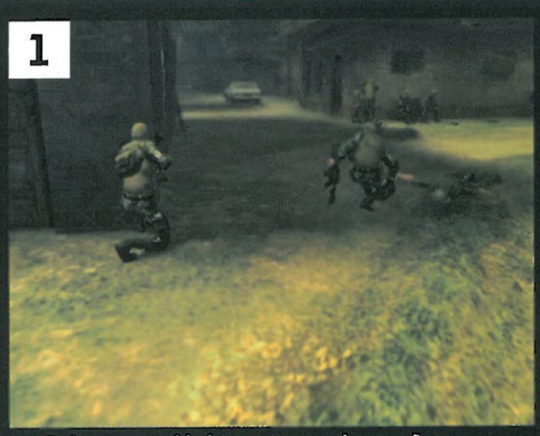
Si te disparan, ponte a cubierto tras un troncomóvil de la Europa del este.

Hermanos de Sangre

Si un hombre resulta herido, no será abandonado a su suerte.

1: Un soldado se arriesga demasiado durante un intenso tiroteo en la calle y resulta herido por una bala perdida. ¿Qué harán tus hombres? No pueden dejarlo ahí, agonizando y a merced de los milicianos.

2: Basta pulsar en el sistema de control para ordenar a nuestros hombres que se organicen: unos dispararán al enemigo y lo mantendrán a raya mientras un miembro de otro pelotón se arrastra hasta el herido y lo trae a lugar seguro. Una acción digna de héroes.



1 — Ordena a un soldado que rescate al compañero.



2 — Ahora ya pueden juzgarlo por su estupidez.

↓ eNCHANT arM ↓ We Love Football ↓ World Airforce ↓ We Love Football ↓ eNCHANT arM ↓ Ridge Racer 6 ↓ Ridge Racer 6 ↓ Resident Evil 5 ↓ eNCHANT arM ↑ World Airforce

Xbox Summit 2005

Microsoft presentó a los aficionados japoneses su consola de nueva generación

El lanzamiento de Xbox 360 está cada vez más cercano y Microsoft sigue moviendo su maquinaria a pleno rendimiento para presentar su consola a los jugadores de todo el mundo. Si primero fueron los norteamericanos los que en la feria E3 celebrada en mayo pudieron disfrutar con la presentación en sociedad de la consola y su catalogo inicial de juegos, ahora han sido los japoneses los que han podido hacer lo propio gracias a la celebración del evento Xbox Summit 2005.

A pesar de su nombre, no ha sido precisamente Xbox la consola protagonista del evento, ya que éste ha estado dedicado casi exclusivamente a presentar al público nipón la Xbox 360 y sus juegos. Y por supuesto, dentro de estos últimos, se ha prestado atención muy especialmente a los que están siendo desarrollados por compañías japonesas.

Como era de esperar, Microsoft tenía algunos ases guardados en la manga para ser mostrados en el Xbox Summit 2005 y si en la E3 2005 el gran bombazo fue la presentación de *Final Fantasy XI* y la confirmación del inicio de una colaboración con Square, para este evento los trofeos que la compañía de Bill Gates mantenía en secreto eran variados, pero uno brilló con luz propia: la confirmación por parte de Capcom de que la saga *Resident Evil* llegará a Xbox 360. La nueva entrega, bautizada para el mercado japonés como *Biohazard 5*, tiene un aspecto increíble y promete convertirse en uno de los juegos punteros para la nueva consola.

No fue sin embargo ésta la única noticia de gran calado que se desveló en el Xbox Summit 2005. Konami también confirmó que habrá un *Pro Evolution Soccer* para Xbox 360 y Namco desveló que lanzará *Ridge Racer 6* para esta plataforma.

Por lo demás, la variedad fue la nota dominante en el catálogo de juegos mostrado por las compañías que acudieron al evento, con un peso más que notable -como era de esperar- de esos RPGs tan característicos del mercado nipón. Es obligatorio, sin embargo, destacar títulos como *Every Party*, el primer juego de Game Republic, que nos es otra cosa que una divertidísima colección de minijuegos. O *We Love Football*, una atrevida incursión de Namco en el competitivo mercado de los juegos de fútbol. Y también llamó poderosamente la atención *World Airforce*, de Taito, un espectacular juego de combate aéreo en el que podremos pilotar los cazas más modernos. Por su parte, Activision mostró *Gun*, un juego ambientado en el salvaje oeste americano, cuyo desarrollo corre a cargo de Neversoft, los creadores de la saga *Tony Hawk*. Y Konami confirmó la llegada de la mítica saga de lucha *Rumble Roses* a Xbox 360. Otro juego que destacó fue *eNCHANT arM*, un prometedor RPG de From Software. Sega por su parte mostró un interesante nuevo proyecto: *Chromehounds*.



↑ La nueva consola de Microsoft fue la gran protagonista del Xbox Summit 2005 celebrado en Japón.

Otras compañías presentaron al público japonés títulos que ya estuvieron presentes en la E3 2005, como es el caso de *Ninety-Nine Nights*, *Frame City Killer*, *Final Fantasy XI* o *Dead or Alive 4*, por poner sólo algunos ejemplos notorios. Aunque en el caso de los creadores de este último, Tecmo, hay que decir que también anunciaron otros dos nuevos proyectos para Xbox 360, bautizados provisionalmente como *Dead or Alive Xtreme 2* y *Project Progressive*.

Microsoft aprovechó la feria japonesa para proclamar las virtudes de Xbox 360

360 x 4= Éxito

Xbox 360 fue la estrella de la Campus Party

Aunque como todos seguramente sabréis de sobra, la Campus Party es un importantísimo evento que se celebra en nuestro país con la finalidad de que los más acérrimos aficionados al PC se reúnan y realicen juntos todo tipo de actividades. Pero este año curiosamente la gran estrella de la feria no fue un ordenador ni nada relacionado con ellos, sino una consola: ni más ni menos que Xbox 360.

Y es que Microsoft aprovechó la celebración de la Campus para presentar en sociedad en nuestro país su consola de nueva generación, y el éxito fue tal que hasta cuatro veces se tuvo que repetir la presentación, dado que los Campuseros acudieron en masa al acto desbordando todas las previsiones.





La asistencia de público fue masiva.

Oscar del Moral fue el encargado de la presentación.

Super noticia

Marvel y Microsoft suscriben un acuerdo

MARVEL™

Microsoft ha llegado a un acuerdo con la legendaria compañía editora de comics Marvel que le permitirá utilizar sus más de 5.000 personajes para desarrollar y publicar juegos *on line* multijugador masivos dentro de muy poco tiempo. Los frutos de este acuerdo irán destinados a Xbox 360, y gracias a ellos en un futuro no muy lejano podremos disfrutar de las andanzas de súper héroes tan conocidos como Spider-Man, Hulk o los X-Men.

El acuerdo fue hecho público coincidiendo con la celebración del Comic-Con International, la mayor convención mundial del mundo del cómic. Aunque van a tardar en llegar, por fin los héroes de la Marvel aparecerán en Xbox.

Solo ante el peligro

Neversoft cambia de registro con GUN

Los creadores de la conocida franquicia *Tony Hawk* van a explorar nuevos territorios con su nuevo juego, *GUN*, en concreto los del salvaje oeste americano, pues este título, que combinará aventura y acción en primera persona, tiene hechuras de western clásico. Nuestro papel en el juego es meternos en la piel de Colton White, un personaje que vivirá una serie de trepidantes aventuras que tienen su origen en un hecho aparentemente intrascendente: momentos antes de morir, su padre -o al menos quien le hizo creer que lo era- le entrega un extraño medallón. Este hecho es el factor desencadenante de una serie de acontecimientos que nos llevarán a embarcarnos en todo tipo de peripecias, montando a caballo, cazando bisontes y lobos o ayudando al sheriff a defender la diligencia.

El juego será publicado por Activision a finales de año y por tanto parece una de las apuestas más pujantes para la próxima campaña navideña.



Te presento a mi amigo Colt.

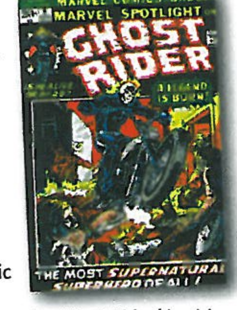


Mi jaaca, galopa y corta el viento...

MOTO G.R.

Más motos para Climax

Los creadores de la exitosa franquicia *Moto GP*, cuya tercera entrega todavía nos tiene ocupados en busca de la inclinada más vertiginosa y la derrapada más espectacular, van a cambiar de registro sin hacerlo de vehículo, pues aunque el nuevo proyecto del que os vamos a informar tiene también al motociclismo como protagonista, se trata sin embargo de un juego basado en una película de próximo estreno, que a su vez es licencia de un cómic de la Marvel más que conocido y venerado: *Ghost Rider* (de ahí que hayamos bromeado con lo de *Moto G.R.*).



El juego de Climax, previsto para el verano del año próximo, seguirá de cerca los eventos de la película de Sony Pictures, cuyo protagonista es el conocido actor Nicholas Cage.

MUY ANIMADO Konami publicará en octubre el nuevo juego de Wallace & Gromit



Konami va a publicar el próximo mes de octubre el juego *Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit*, o lo que es lo mismo, el regreso a nuestras consolas de estos dos graciosos personajes cuya serie de animación cuenta con miles de seguidores repartidos por todo el mundo.

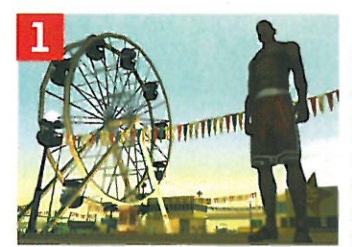
El juego está basado en una película homónima que ha sido realizada por Dreamworks (que será estrenada de forma casi simultánea), y que narra los eventos que acontecen cuando la inclasificable pareja acude a la competición anual de vegetales gigantes para descubrir un inquietante hecho: la presencia de un molesto roedor (el Were-Rabbit del título) que está devorando las enormes hortalizas que encuentra.

Nuestra labor será obviamente detener las andanzas de esta criatura para lo cual tendremos que resolver un buen número de puzzles que nos irán apareciendo a medida que avancemos en la aventura. Y es que el juego, además de acción, también nos ofrecerá elementos destinados a poner a prueba nuestro ingenio, y todo, como no con un sentido del humor más que notable.

Wallace y Gromit vuelven a hacer de las suyas.

Los más vendidos

Rodeada por la polémica, como ya viene siendo costumbre para esta exitosa franquicia de Rockstar, la saga GTA está viviendo con San Andreas uno de sus momentos más dulces. Y no hay mejor prueba de ello que repetir la posición al frente de la lista por segundo mes consecutivo.



1 GRAND THEFT AUTO SAN ANDREAS

EDITOR: **TAKE 2**
DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**

Un mod que permite revelar un contenido oculto pornográfico en la versión PC está generando una notable controversia, que no parece sino ayudar a las ventas del juego.



2 SOUL CALIBUR II (PACK ESPECIAL)

EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **NAMCO**

Gracias a esta interesante promoción que además del juego incluye un controlador y un mando para el DVD, el juego de Namco está viviendo una segunda juventud.



3 SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**

Un mes más -y van...-, la penúltima entrega de las aventuras de Sam Fisher vuela alto por esta lista mientras que *Chaos Theory* ni tan siquiera aparece. Curioso, ¿no?



4 HALO 2 PACK MAPAS MULTIJUGADOR

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **BUNGIE**

Como si del mismísimo rey Midas se tratase, todo lo que toca el Jefe Maestro se convierte en oro, incluso este asequible e interesante *pack* de mapas.



5 PRO EVOLUTION SOCCER 4

EDITOR: **KONAMI** DESARROLLADOR: **KONAMI**

Falta tan poco para que podamos disfrutar de la nueva entrega de PES que casi la podemos acariciar con los dedos. Mientras, su predecesora sigue su racha goleadora.



6 TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **RED STORM**

Otro juego más que mientras espera que su sucesor -*Lockdown*- le releve en fecha próximas, sigue manteniendo el pulso firme para no descender posiciones.



7 DOOM 3

EDITOR: **ACTIVISION** DESARROLLADOR: **ID**

Algunas especulaciones apuntan a que pronto podremos disfrutar en Xbox de la expansión *Resurrection of Evil*. Mientras, el juego de id mantiene el tipo.



8 FORZA MOTORSPORT

EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **MICROSOFT**

A espera de lo que nos pueda ofrecer la ansiada llegada de la franquicia *PGR* a Xbox 360, nos encontramos ante el que probablemente es el mejor juego de conducción.



9 JUICED

EDITOR: **THQ** DESARROLLADOR: **JUICE GAMES**

Como lo del tuning siga a este paso, los coches van a venir ya tuneados de fabrica... Pero bueno, si eres un apasionado del tema, definitivamente eéste es tu juego.



10 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD

EDITOR: **ELECTRONIC ARTS** DES: **ELECTRONIC ARTS**

No, pese a lo que pueda hacer pensar su engañoso nombre, este juego -que vuelve a la lista- no nos habla de las peripecias de Frodo y compañía tras su jubilación.



Los datos nos los ha proporcionado Centro Mail.

Próximos lanzamientos

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
Verano	Animaniacs: The Great Edgar Hunt	Warthog	Ignition
	Aquanox: The Angels Tears	Massive	JoWood
	Batman Begins	Eurocom	EA
	Capcom Fighting Jam	Capcom	Capcom
	Conker: Live and Reloaded	Rare	Microsoft
	Conspiracy: Weapons of Mass Destruction	Kuju	Oxygen Interactive
	Cricket 2005	EA	EA
	Creature Conflict: The Clan Wars	Mithis Entertainment	Ascaron
	Destroy All Humans!	Pandemic	THQ
	Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar	Rockstar
	King of Fighters 2002	SNK Playmore	Ignition
	King of Fighters: Maximum Impact	SNK Playmore	Ignition
	Madagascar	Toys for Bob	Activision
	Medal of Honor: European Assault	EA	EA
	187 Ride or Die	Ubisoft	Ubisoft
	25 to Life	Avalanche	Eidos
	Advent Rising	GlyphX	Vivendi
	Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder	Eutechnyx	Empire
	Brian Lara International Cricket 05	Swordfish Studios	Codemasters
	Charlie and the Chocolate Factory	High Voltage	Take 2
	Commandos Strike Force	Pyro Studios	Eidos
	Dead to Rights II	Namco	EA
	Fantastic Four	7 Studios	Activision
	Ghost Recon 2 MultiMission	Red Storm	Ubisoft
	Outlaw Tennis	Hypnotix	Take 2
	Painkiller	People Can Fly	DreamCatcher
	Pilot Down: Behind Enemy Lines	Kuju	Oxygen Interactive
	Psychonauts	Double Fine	Majesco
	Sid Meier's Pirates	Firaxis	Atari
	Worms 4: Mayhem	Team 17	Codemasters
	America's Army: Rise of a Soldier	Secret Level	Ubisoft
	Blazing Angels: Squadrons of World War 2	Ubisoft	Ubisoft
	Call of Cthulhu	Headfirst	Take 2
	Darkwatch: Curse of the West	Sammy	Sega
	Ford Mustang: 40th Anniversary Edition	Eutechnyx	Take 2
	Metal Slug 4/5	SNK Playmore	Ignition
	Operation Flashpoint: Cold War Crisis	Bohemia Interactive	Codemasters
	Stacked with Daniel Negreanu	TBA	5000ft
	The Incredible Hulk: Ultimate Destruction	Radical Ent.	Vivendi
	Total Overdose	Deadline Games	SCi
	And1	Ubisoft	Ubisoft
	Battlestations: Midway	Mithis	SCi
	Crime Life: Gang Wars	Hothouse Creations	Konami
	Deadlands	Headfirst	TBA
	Evil Dead Regeneration	Cranky Pants Games	THQ
	Fahrenheit	Quantic Dream	Atari
	Far Cry Instincts	Ubisoft	Ubisoft
	Half-Life 2	Valve	Vivendi
	Heroes of the Pacific	IRGurus	Codemasters
	King of Fighters 2003	SNK Playmore	Ignition
	Marc Ecko's Getting Up	The Collective	Atari
	Midway Arcade Treasures 3	Digital Eclipse	Midway
	Moto GP: Ultimate Racing Technology 3	Climax	THQ
	Rainbow Six 4: Lockdown	Red Storm	Ubisoft
	Scooby-Doo! Unmasked	THQ	THQ
	Spartan: Total Warrior	Creative Assembly	Sega
	Taito Legends	TBA	Empire
	The Sims 2	Maxis	EA
	The Suffering: Ties That Bind	Surreal Software	Midway
	World Racing 2	Synetic	TDK
Otoño	Aeon Flux	Terminal Reality	Majesco
	Battlefield 2: Modern Combat	Digital Illusions	EA
	Call of Duty 2: Big Red One	Gray Matter Studios	Activision
	Close Combat: Red Phoenix	Atomic Games	Take 2
	Conflict: Global Terror	Pivotal Games	SCi
	Crash Tag Team Racing	Radical Ent.	Vivendi
	Crashday	Moonbyte Studios	Atari
	Gauntlet: Seven Sorrows	Midway	Midway
	Just Cause	Avalanche	Eidos
	L.A. Rush	Midway	Midway
	Kingdom Under Fire: Heroes	Blueside	Phantagram
	Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects	Nihilistic	EA
	Need For Speed: Most Wanted	EA	EA
	Pac-Man World 3	Blitz Games	Namco
	Panzer Elite Action	Zootfly	JoWood
	Raze's Hell	Artech Studios	Majesco
	Rogue Trooper	Rebellion	SCi
	Samurai Showdown 5	SNK Playmore	Ignition
	Serious Sam 2	CroTeam	Take 2
	Star Wars Battlefront 2	Pandemic	LucasArts
	StarCraft: Ghost	Swingin' Ape Studios	Vivendi
	Stargate SG1: The Alliance	Perception	JoWood
	Starsky & Hutch 2	Mind's Eye	Empire
	State of Emergency 2	DC Studios	TBA
	The Godfather	EA	EA
	The Movies	Lionhead Studios	Activision
	The Nightmare Before Xmas: OB's Revenge	Capcom	Capcom
	The Roots	Tannhauser Gate	Ascaron
	TimeShift	Saber Interactive	Atari
	Ultimate Spider-Man	Treyarch	Activision
	Without Warning	Circle Studio	Capcom
	Yeti Sports Arctic Adventures	Edelweiss	JoWood

*Estas fechas estan sujetas a cambios.


INCLUYE OFERTA GRATUITA DE PRUEBA
Visita www.xbox.com/live/ y elige tu país para ver más detalles.
XBOX LIVE
JUEGA EN LÍNEA, CON QUIEN QUIERAS, CUANDO QUIERAS.
LANZAMIENTO SEP 05
MODO EXTREMO
MODO GRAND PRIX
MOTOS MODIFICABLES DE CALLE
16 CIRCUITOS OFICIALES MotoGP
16 CIRCUITOS URBANOS
24 PILOTOS OFICIALES
HASTA 16 JUGADORES ONLINE
"Se ha ganado a pulso su condición de líder del genero"
Meristation
"Por fin, alguien ha sido capaz de combinar las dosis adecuadas de realismo y entretenimiento"
Xbox Oficial
motogp 3
Ultimate Racing Technology
CREADAS PARA LOS CIRCUITOS...
EVOLUCIONANDO EN LAS CALLES
www.motogpthegame.com
3+
XBOX
XBOX LIVE ONLINE ENABLED
PC CD ROM
POWERED BY gamespy
CLIMAX
THQ
WWW.THQ.CO.UK
Game and Software (c) 2005 THQ Inc. MotoGP(tm) URT 3 and (c) 2005 Dorna Sports, S.L. MotoGP and related logos, characters, names, and distinctive likenesses thereof are the exclusive property of Dorna Sports, S.L. and/or their respective owners. Used under license. All Rights Reserved. Developed by Climax Studios. Climax Studios and its logo are trademarks and/or registered trademarks of Climax Studios (Brighton) Ltd. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. Microsoft, Xbox, Xbox Live y los logotipos de Xbox y Xbox Live son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en EE.UU. y/o en otros países. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.


REVISTA OFICIAL XBOX
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona


xbox.mad@mcediciones.es

ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o no conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos.



Prince of Persia.

EN UN LUGAR DE LA MANCHA...

Quería comentaros varias cosas: la nota que le disteis al juego Scrapland (7,8) me pareció un poco baja, pues es un juego que me ha fascinado, no sólo por la historia tan intrigante y llena de giros que tiene, sino por el carisma y el diseño de cada personaje, que me parecen sencillamente geniales y muy detallados. Da gusto ver las explosiones y los efectos especiales, y como se mueve todo por un mundo lleno de fantasía futurista sin que se resienta la consola. Cierto, no es GTA (como se indicaba), la historia está guiada y no puedes perderte, pero puedes resolver la situaciones de diferentes maneras y eso a mi me gusta. Me parece un juego muy bonito, entretenido, adictivo, con una calidad gráfica perfecta, animaciones muy buenas, genialmente doblado al castellano, con una música muy correcta y desarrollado por un equipo español. Creo que podría, bajo mi criterio, entrar en la nota de juegos de Élite de al menos 8,5. Referente a este juego me gustaría que me ayudarais y me dijerais cómo conseguir los tres tesoros secretos dentro del banco en una de las misiones del loco apostador; por mucho que investigo no consigo superar este punto. También he jugado a Doom 3 y me parece genial, realmente te asustas y la recreación del infierno es fantástica. Es cierto que Las Crónicas de Riddick me pareció más variado en la historia y mejor en jugabilidad que Doom 3, pero gráficamente son muy similares; lástima de que no han doblado el juego, dada la cantidad de diálogo que contiene. Por último, me gustaría que me informarais si hay noticias acerca de Enclave 2.

Pedro Benitez (Correo electrónico)

Doom 3.

Gracias por tus cometarios y aportaciones, realmente da gusto leer comentarios y críticas tan bien argumentadas. Las notas de ésta y las de cualquier otra revista son una mera guía o referencia para el jugador, pero como el gusto de cada uno es muy subjetivo, lo mejor es leer detenidamente los análisis para ver si realmente es el tipo de juego que estás buscando. Muchos lectores pondrían a *Scrapland* un 8.5 o incluso más, pero a buen seguro que otros jugones con distintos gustos bajarían aún más la nota. Sobre gustos ya se sabe...

Intenta darnos más detalles sobre tu situación en el juego para que podamos solucionarlos o inténtalo en las páginas del foro. Desde luego que *Doom 3* es una excelente conversión tras arrasar en la versión para PC. Lástima que el inglés de *Riddick* pueda haber impedido disfrutar de esta excelente aventura a muchos jugadores, quizá puedan resarcirse con próximos bombazos como *Half-Life 2* o *Far Cry Instincs*.

QUERIDOS REYES MAGOS...

Hola, me gustaría que hiciesen algún juego de ajedrez para Xbox. Porque no hay ninguno. ¿Podríais echarme un cable?

Jose Manuel (carta)

Bueno, lo que es un cable, quizá podríamos mandarte un cable euroconector, un cable óptico o uno de alimentación, pero mucho nos tememos que no tenemos ninguna influencia sobre el tipo de juegos que deciden desarrollar las compañías. Ten en cuenta que los juegos de ajedrez no suelen ser números uno en ventas, por lo que pocas compañías se arriesgan a publicar lanzamientos similares. En cualquier caso, si la memoria no nos falla, creemos que había planes para que la popular franquicia *Chessmaster* llegase a nuestra Xbox. Investigaremos el asunto...

PRÍNCIPES DE PERSIA

Hola, con un poco de retraso me he pasado por fin el juego Prince of Persia para Xbox y me gustaría saber cuando bajará de precio la segunda parte para comprarlo en la serie "Classics". Gracias.

Dingo Egret (correo electrónico)

Estas de enhorabuena ya que recientemente Ubisoft ha lanzado un *pack* con los dos juegos de la saga por un precio en torno a los cuarenta y cinco euros. Sólo tienes que vender la primera entrega (o regalarla según el bolsillo de cada uno) y así podrás comprar ambos juegos con un precio más que interesante. De momento, no hay noticias de una posible venta por separado y a precio reducido de la segunda parte.

CONKER ESAS TENEMOS ¿EH?

Hola, me llama Amadeo y tengo 14 años. Primero me gustaría decir que me encanta vuestra revista. Ahora, tengo una pregunta sobre Conker: cuando llegas a un sitio con dinosaurios y aparece uno gigante de piedra, después de aplastar a un bebe dinosaurio con una máquina, se abre la boca del dinosaurio y al final hay un agujero con una bola balanceándose. Pues bien, ¿qué hay que hacer? Es que no me deja ni meterme en el agujero y si golpeo la bola no pasa nada. Y por el otro lado hay como una discoteca con un señor en la puerta que dice que no se puede entrar sin corbata y tampoco sin deportivas, ¿qué hago?

Amadeo (correo electrónico)

Muchos elogios pero todavía estamos esperando recibir un buen jamón para matar el gusanillo (no, no nos vale con jugar a *Worms 4*), eso sí, preferimos que lo adjuntéis mediante correo ordinario, los que hemos recibido por correo electrónico no saben igual. Tras aplastar el bebe dinosaurio (mira que son bestias estos de Rare) tienes que hacer estornudar a tu amiguito de piedra para seguir avanzando; en cuanto al club, la clave la tienes en los golems de piedra, úsalos para engañar al portero. De momento no te damos más detalles para no destriparte el juego, pero si sigues atascado no dejes de consultar la guía que hemos incluido en este mismo número y en la página.

DESDE EL FORO

www.revistaoficialxbox.net

En el foro, **teto** pregunta a los demás foristas si han conseguido pasarse algunas carreras de Forza en difícil, sobre todo en modo GT, pero lo más que ha conseguido es la sabia recomendación de practicar una y otra vez hasta perfeccionar su técnica de conducción. Prueba activando las máximas ayudas posibles a la conducción y ya nos cuentas el mes que viene. **Aquí** trata de buscar información sobre una secuela del survival horror Obscure, y gracias a **Takedown** lo ha conseguido, ya que la compañía prevé una secuela del mismo para el año 2006. Otros foristas más "futboleros" como **loto** comentan los alucinantes movimientos de Fifa Street, sin embargo no están contentos por su jugabilidad ya que deja muchos aspectos en manos de la CPU. Siguiendo con las presentaciones mensuales saludamos a **murakumo**, otro nuevo usuario de Xbox gracias a un contacto que tiene en una tienda de videojuegos; bienvenido al foro y al mundo de Xbox. **Utena**, por su parte, sorprende a propios y a extraños con un mensaje donde critica la falta de apoyo de la revista al juego Buffy: The vampire Slayer, comentando lo encantado que esta con el juego gracias a sus gráficos, sistema de lucha, etc...



Compartimos tus alabanzas hacia el juego, muy superior a su segunda entrega Chaos Bleed, pero sí pensamos que recibió una nota bastante justa en nuestra publicación, con un 8,5. No queremos terminar la sección este mes sin lanzar un mensaje de ayuda para **TakeDown**, quien se encuentra atascado en el último nivel de Knights of the Temple, esperando algún buen samaritano que se acerque por el foro para echarle un cable.
Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net

Burnout: Revenge

La venganza es un plato que se sirve sobre ruedas...



Prepárate para recordar viejos tiempos, porque en otoño llegará *Burnout: Revenge*, de Criterion Games. Esta imponente secuela pretende satisfacer a los derrochadores de adrenalina mediante un sistema para deshacerse de los rivales con mayores dosis de agresividad. Y es que la coletilla *Venganza* que luce el título no es un mero capricho de los desarrolladores.

«En *Burnout 3* podías irte de rositas si conducías con pericia y huías de las confrontaciones», comenta Alex Ward, director creativo de Criterion Games. Pero las cosas han cambiado... «El sistema de ránkings de *Revenge* y el nuevo trazado de los circuitos obliga al jugador a luchar.» Podría decirse que *Burnout 3* era como un combate de boxeo, mientras que *Revenge* es una de esas jaulas en las que dos luchadores de wrestling se sacan los ojos. Derriba a un enemigo y la palabra *venganza* se grabará con sangre en su mirada. Acto seguido dedicará su existencia únicamente a perseguirte hasta que logre aplastarte contra las protecciones.

Si logra salirse con la ayuda, serás tú el que quede marcado por la venganza, y vuelta a empezar. Además, los derribos por venganza son mucho más valiosos que los puntos que sumas por conducir con agresividad. «Irás accediendo a extras como coches nuevos y otros premios si tu marcador de Venganza se multiplica», asevera el productor Emily Newton Dunn.

El concepto de retribución se extiende a casi todos los modos, sobre todo al nuevo Traffic Attack. «En este modo podrás hacer todo lo que siempre has soñado cuando te encuentras en pleno atasco de tráfico», exclama Ward.

Traffic Attack es un híbrido de los modos Crash y Road Rage. Debes arrasar un circuito destrozando tantos turismos como puedas. Para empezar dispones de 99 segundos, y los primeros 79 son una especie de calentamiento previo al evento principal. Durante los últimos 20 segundos debes provocar una cadena interminable de accidentes para que no se agote el tiempo del marcador. Si entre choque y choque pasa demasiado tiempo te quedarás sin segundos y la partida se acabará. Pero si eres un loco del volante lograrás que el reloj nunca llegue a cero y sumarás una barbaridad de puntos. Cada vez que completes una vuelta recibirás un bonus multiplicador de regalo.

Como ya habrás supuesto, en esta ocasión un choque contra un turismo no supone una desgracia, sino que resulta del todo esencial. Podrás obligar, por ejemplo, a que los coches que circulan en tu misma dirección se vean obligados a invadir el carril contrario o a que se estampen contra los vehículos que vienen por detrás. Por no hablar de los gigantescos camiones, los autobuses, los cruces o los coches que circulan en sentido contrario. Y es que los elementos de riesgo para los amantes del caos circulatorio son prácticamente infinitos.



Puedes rodear el Coliseo por múltiples rutas. La que más nos gusta es la que incluye un salto increíble justo por delante.

Este concepto bebe claramente de las fuentes de la NHL, aunque ha sido un deporte muy diferente el que ha inspirado el nuevo y mejorado modo Crash. Los accidentes múltiples provocados en atestados cruces son un reflejo directo, aunque no lo parezca, de los campos de golf. En este caso, el *green* es la ruta perfecta que te permite cruzar entre el tráfico, el *rough* es un tramo de carretera peligroso y el hoyo es el coche en movimiento que te marcas como objetivo.

Al principio del cruce verás una barra al más puro estilo *Tiger Woods* que determina el impulso con el que golpearás desde el *tee*. De hecho, la trayectoria de tu vehículo se verá afectada incluso por la fuerza del viento cada vez que ejecutes un salto considerable.



Aprovecha el modo a cámara lenta para derribar a los rivales.

> *Burnout 3* era como un combate de boxeo, en Revenge dos luchadores de wrestling se sacan los ojos

Tu objetivo sigue siendo el mismo: destrozar tantos coches como puedas en un tiempo límite. Sin embargo, la inclusión de un coche objetivo que sustituye a los bonus multiplicadores estáticos de *Burnout 3* redunda en desafíos más osados. Si aciertas a dicho vehículo disfrutarás de una inyección monetaria considerable, pero también mejorarás tus opciones para »






Tokio parece un árbol de Navidad con tantas lucecitas.


Puedes empotrarte contra las furgonetas blindadas con toda tranquilidad: sus ocupantes ni se enterarán.


Un *takedown* vertical es lo más difícil del mundo.


Provoca un caos circulatorio para sumar puntos.

» conseguir un extra Crashbreaker. Para los recién llegados a la saga de *Burnout*, dicho bonus te permite hacer estallar tu vehículo cuando te plazca, para que vuele en cámara lenta hacia la dirección que hayas elegido. En esta ocasión podrás hacer girar la cámara para buscar el punto adecuado sobre el que tu coche debe aterrizar y lograr así que provoque el mayor daño posible.

Cada coche que destroces te otorga un multiplicador, de modo que cobra mayor importancia la cantidad de vehículos contra los que impactas que su valor individual en dólares. Lo que te interesa es provocar colisiones múltiples, a sabiendas que cuanto mayor sea el caos más se abultará tu cuenta corriente.

Pero nos estamos dejando un factor muy importante en el tintero: ¿dónde se produce semejante festival de destrucción? Todos y cada uno de los circuitos y cruces de *Revenge* se inspiran en ciudades reales como Detroit, Tokio, Hong Kong o Roma. Sin embargo, no se trata de un hiperrealismo al estilo de *Project Gotham*, ya que *Revenge* es un juego de carreras muy diferente. Los circuitos deben facilitar el combate rodado, y por eso incluyen giros sorprendentes.

«Debíamos asegurarnos que los circuitos de carreras mantuvieran las cualidades principales de *Burnout*, como son los virajes imposibles y las zonas abiertas ideales para combatir, pero teníamos ganas de introducir elementos nuevos, tales como saltos y vías de escape», prosigue Emily Newton Dunn. «En más de una ocasión te encontrarás volando por un tramo cuando, de repente, alguien te sacará del trazado y tendrás la oportunidad de circular por una ruta que ni sabías que existía.

El circuito de Roma tiene una pinta estupenda, e incluye una generosa combinación de rutas alternativas. Algunas son bastante obvias, pero otras se encuentran ocultas tras vallas o cajas que puedes atravesar. Como el juego no incluye un mapa del circuito, la práctica, la exploración o la persecución de otros coches serán las únicas argucias a tu disposición para descubrir todas las vías de escape.

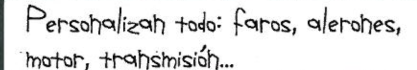
Burnout: Revenge empieza a provocarnos ya los primeros ataques de insomnio. Adopta toda la agresión de *Burnout 3* y la propulsa a un nuevo nivel, con multitud de novedades y el increíblemente divertido modo Traffic Attack. Además, *Revenge* aporta gráficos mucho más realistas y contundentes que desembocan en una ambientación mucho más envolvente. Aunque parezca mentira, ansiamos volver a pasar las noches en vela.

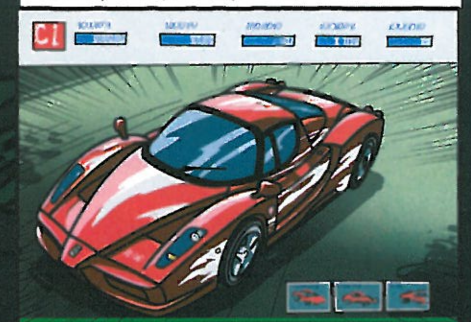

Esto es lo que nos gusta: mucha potencia que sirve para algo. ¿Algún voluntario para un takedown?


En la penumbra de la habitación, Andrea y Sonia se disponen a pasar una excitante tarde llena de emociones...
...bien, te toca, ¿cómo te gusta a ti?
Uhmmmm... ese, el negro! Pero un poco más potente
¿Estás segura? ¿Crees que aguantará hasta el final? Piensa que tiene muchas curvas.
Seguro que aguanta. Además prefiero las salidas explosivas
jajajajaja!!

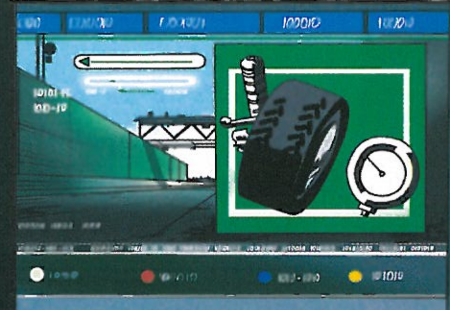


Las chicas empiezan una partida de FORZA MOTORSPORT. Antes de la carrera, tunean su coche al máximo, por dentro y por fuera.





sobrealimentadotes, suspensión, niveles...



color, vinilos... ¡tienen un millón de posibilidades! Después, eligen su circuito favorito.



Y empieza la carrera. Tienen en sus manos el simulador de coches más real: el escenario, las reacciones, el paisaje...

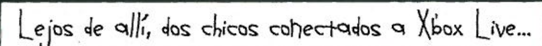


...y hasta las averías. Su objetivo: alcanzar la meta y volver a empezar

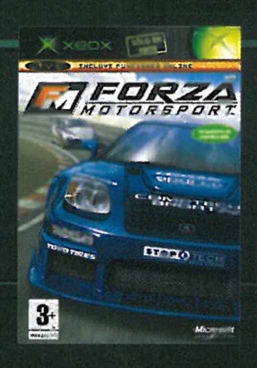




Sólo en Forza Motorsport, tú eres el diseñador y el piloto. 200 coches de las mejores marcas. Un millón de combinaciones para tunearlo hasta conseguir la máquina perfecta. Daños y averías reales. Los mejores pilotos del mundo te esperan en tu casa con Xbox Live. Haz que todos vean el culito de tu coche en el asfalto con Forza Motorsport.









Tune into www.fmc.tv

Prince of Persia Kindred Blades

Un final espectacular para una saga increíble. ¡Y hemos sido los primeros en probarlo!



Eso de meter un tramo de conducción en el motor de un juego ideado báiscamente para trepar por muros y decapitar a los malos puede parecer una idea estúpida. A fin de cuentas, un juego de acción que te pone a competir cuando cinco minutos antes te tenía desmembrando enemigos debe estar preparado pare recibir un buen rapapolvo. ¿Recuerda alguien el final de *Halo*?

Por lo tanto, no es de extrañar que, nada más echar el guante en exclusiva a *Prince of Persia Kindred Blades* (nombre provisional), nos sorprendiera descubrir que, aparte de dotar a la saga de una conclusión explosiva, Ubisoft hubiera logrado incluir una secuencia de conducción con todas las de la ley. Así pues, aparte de descolgarse por cortinas de terciopelo y correr por las paredes, el príncipe deberá competir por las calles de Babilonia para dar esquinazo a un numeroso ejército que lo quiere transformar en picadillo para gatos. Será una especie de *Burnout* a lomos de un caballo en el que tendrás que derribar a los asesinos, cruzar calles polvorientas, pisotear a los soldados y atravesar barricadas.

A pie, el príncipe también mejora sus prestaciones, pues mantiene las habilidades adquiridas en *Las Arenas del Tiempo* y *El Alma del Guerrero* y suma algunas nuevas. El sigilo cobra mayor importancia que en entregas anteriores, pero no tanto para pasar desapercibido y esquivar a los guardias como para eliminarlos sin hacer ruido. De este modo, tendrás que estudiar a tu presa, memorizar sus pautas de movimiento y, en última instancia, sorprenderlo subrepticiamente. La experiencia es brutal y veloz: el príncipe se desliza pegado a una pared, rodea el cuello del enemigo con una cuerda y lo asfixia, al tiempo que emplea el impulso para columpiarse a otra plataforma.

Esta nueva técnica de «sigilo arcade» funciona de maravilla. Además, puedes enlazar varias víctimas, estrangulando a un enemigo mientras aprovechas la acometida para patear a los restantes. Y si la cosa falla, siempre queda la opción del combate tradicional, como en *El Alma del Guerrero*. El príncipe se mueve con una eficiencia líquida y, aunque se pasa la mitad del tiempo cambiando entre su yo



Este tiparraco sin mandíbula inferior fue en su día un gladiador amigo, pero las Arenas del Tiempo es lo que tienen.



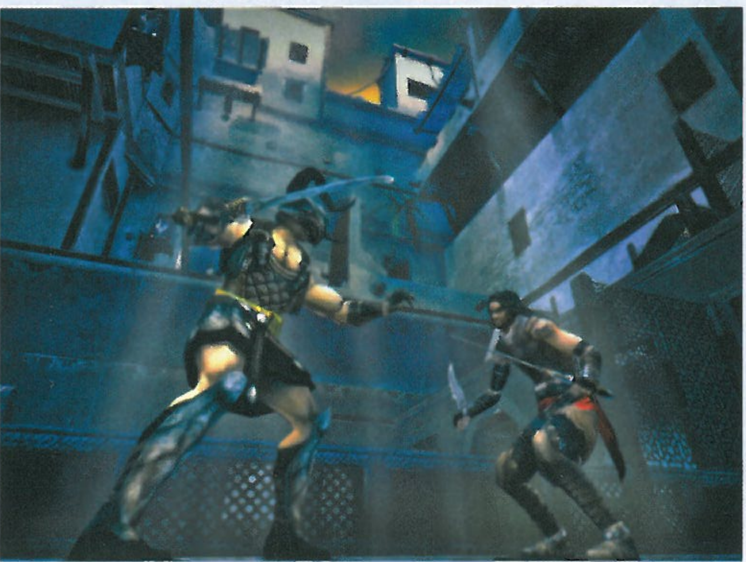
El príncipe es capaz de las más arriesgadas acrobacias.



Salta sobre una pared, rebánale el cuello y desaparece.



Si los malos no te ven cuando vayas a por ellos te resultará más fácil liquidarlos.



Los malos son brutales y tienen la extraña manía de blandir malvadas armas.

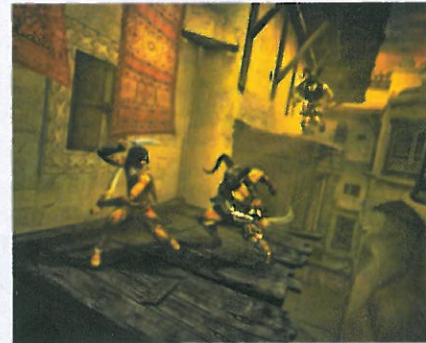




Deslízate desde lo alto y clava el cuchillo en sus cabezas. Desde luego, el príncipe no se anda con chiquitas.



Sin el sigilo, asesta tajos a diestro y siniestro.



O lucha a los duelos tradicionales.

¡Remate! Los jefes de final de nivel vuelven pero de forma diferente

Los jefes de final de nivel que tan famosos se hicieron en *El Alma del Guerrero* vuelven a gozar de gran protagonismo, aunque en esta ocasión se trata de pobres diablos afectados por las arenas del tiempo. Al principio del juego se produce un accidente con las arenas, que infectan y mutan a un grupo de personajes importantes. En ese momento se transforman en jefes y cada uno de ellos tiene una razón particular para matar al príncipe de Persia. Aunque, quién sabe, esta criatura bien podría haber sido el pomeranian del príncipe en otra vida.



¡Qué contento se pone cuando le dan sus galletitas!



«¿Le gusta este corte, caballero?»



Deja atrás a los caballos enemigos.

humano y su alter ego afectado por las arenas del tiempo, el Príncipe de Arena, ambos personajes complementan la jugabilidad. O, mejor dicho, la «contaminan», gracias al cruel lazo metálico con el que va armado el príncipe. Sin embargo, nuestro príncipe está destinado a liberar a Babilonia, no a conducirla a la ruina. Esto quiere decir que al final del juego sólo puede quedar uno de los Príncipes, aunque todavía está por ver cuál de sus dos encarnaciones, la buena o la mala, se llevará el gato al agua. ¿Acaso el misterioso causante de la debacle de Babilonia será el mismísimo príncipe? La conclusión puede parecer demasiado obvia, pero quién sabe. Como siempre, Ubisoft pretende cerrar la trilogía con un broche de oro.



Este cerdo no cae ni ante una lluvia de flechas. Por cierto, ¿quién tiene un arco?

Painkiller

¡Sobredosis de espectacular terror gótico on line!

SÓLO PARA XBOX

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS



Des: People Can Fly | Dis: DreamCatcher
Salida: Otoño 2005 | Live: 2-8 jugadores
Jugadores: 1; 2-8 S.Link

¡Sí, por fin se atisba su lanzamiento para Xbox! El maremoto que provocó este irreverente shooter en el entorno del PC el año pasado ha ganado tanta fuerza que al final ha llegado a las orillas de Xbox. *Painkiller*, desatador de todo tipo de pasiones, plantea un viaje a un reino demoníaco después de la muerte.

Debes meterte en el pellejo de un tipo que, tras su óbito, se encuentra en el purgatorio, esa especie de limbo entre el cielo y el infierno. Para ganarse un par de alitas angelicales deberá matar a los cuatro generales de Lucifer. Como se trata de la conversión de un juego para PC (que incluirá además el parche de expansión *Battle Out Of Hell* de regalo), ofrecerá multitud de opciones para el entorno Live.

En los modos multijugador podremos jugar con cinco personajes: Dan (el héroe humano), una bestia del infierno, un caballero del reino, un demonio y un ángel caído. Cada uno de ellos dispondrá de unas características propias. El caballero gozará de un potente blindaje, pero será lento, mientras que el ángel caído será más rápido y empleará armas etéreas, si bien se presenta más débil.

En cuanto a los modos multijugador, *deathmatch* y *deathmatch* por equipos están asegurados, pero vendrán acompañados de tres opciones más. Uno de ellos será el Light Bearer (Poseedor de la Luz), en el que aparecerá un arma etérea de forma aleatoria durante un combate; el primero que la recoja dispondrá de una fuerza inusitada.

El segundo modo adicional propone cambios aleatorios de arma. Todo el mundo inicia un combate con la misma arma pero, a intervalos aleatorios, ésta irá cambiando, obligando al jugador a alterar la táctica de forma repentina.

El tercero se llama People Can Fly (La Gente Puede Volar). Con los pies en el suelo, no puedes morir. Lo malo es que todas las armas son lanzacohetes y el suelo es inestable. Su potencial podría superar al típico Atrapa la Bandera.



Corregidnos si nos equivocamos, pero sospechamos que este tipo es uno de los generales de Lucifer.



Los guerreros medievales te tomarán por un demonio.



Te va a resultar imposible eliminar esto.

Mejor Rojo que Muerto

La extraña y maravillosa sensación de estar poseído por un demonio

Cada vez que empuñemos un arma etérea durante una partida *deathmatch*, lo veremos todo en blanco y negro, mientras que los enemigos aparecerán en rojo. Seremos cuatro veces más fuertes que los demás habitantes del mapa, pero al estar poseídos emitiremos un fulgor azul. Los enemigos nos verán venir y unirán esfuerzos. Por irónico que parezca, seremos más fuertes pero también más vulnerables.



¿Ves algo rojo? ¡A la carga!



Hay enemigos de todo tipo y calaña, pero seguro que ninguno soporta los rigores de una buena estaca o una escopeta.

"Creo que estamos ante algo que volverá a definir el género del survival horror."

Premio al juego más esperado de 2004 - IGN

"Call of Cthulhu nos infundió un terror reverencial."

Premio al mejor de la feria E3 - Gamespy

"Bethesda vuelve a abrir camino, y de qué manera, en el mundo de los juegos."

- ActionTrip

CALL of CTHULHU®

Dark Corners of the Earth



Septiembre 05












Rainbow Six: Lockdown

XBOX LIVE JUGABLE

Vuelven Chavez y compañía

- Desarrollador: Ubisoft
- Distribuidor: Ubisoft
- Jugadores: 1-2 Split, Cooperativo: 2-4 S.Link, Versus: 2-16
- Salida: Septiembre
- Live: 2-4 Coop; 2-16 Vs

No le echábamos el guante a Ding Chavez y compañía desde hace ya mucho tiempo, pero la espera ha merecido la pena ya que, por primera vez, la saga de *Rainbow Six* se ramifica en tres estilos de juego diferentes. Los dos primeros conforman el nuevo modo de campaña. Las misiones de Ding Chavez resultarán más familiares para los *fans* de Clancy: controlas a un pelotón de hasta tres miembros del equipo *Rainbow Six* a través de un menú rápido o de órdenes de voz y debes infiltrarte en territorio enemigo o bien neutralizar el asedio a los rehenes.

La mayor revolución la encontramos en el nuevo HUD. En esta ocasión se parece a un visor de los cuerpos especiales y cuenta con indicadores de munición, energía, granadas e incluso de visibilidad. También dispone de un detector de latidos alimentado por baterías que percibe a los enemigos cercanos durante un breve lapso de tiempo.

El equipo de Ding también ha cambiado. Tras el impepinable proceso de oposiciones, el equipo *Rainbow Six* se ha ampliado a doce miembros. No podrás elegir a los que van contigo en cada misión, aunque Ding y Dieter Weber participarán en todas las escaramuzas.

Las misiones de Dieter presentan el segundo estilo de juego de *Lockdown*. En más de una ocasión el cuerpo de francotiradores alemán os pisará los talones, de modo que deberás emplear tu rifle WT2000 de última generación para proteger al resto del equipo desde una posición aislada. No podrás abandonar la zona y, por norma, dispondrás de un tiempo límite muy ajustado para proteger a todo quisque.

El tercer estilo de juego es sin duda el más radical. Llamado «Persistent Elite Creation», este modo *on line* te permite crear a un contraterrorista único y dotarlo con todo lo necesario, desde armas a blindaje hasta nuevos uniformes, pasando por un emblema de equipo, para luchar contra tan salvaje lacra. Gana combates y suma los puntos de experiencia necesarios para poder entrenar a tu Elite en el dominio de diversas habilidades.

La presencia de un personaje que va mejorando cuanto más juegas en el entorno Xbox Live supone un incentivo considerable. Y además dispone de un montón de opciones, de modo que puedes crear un ente totalmente individualizado que se adapte a tu estilo de juego.

Rainbow Six: Lockdown sacudirá los cimientos del entorno Live, pero gracias a sus 14 misiones de campaña ofrecerá además una buena dosis de entretenimiento para los jugadores solitarios.

El asedio al banco es una de las primeras misiones de *Lockdown*.



El HUD indica si un compañero está en la línea de fuego.

Los miembros del equipo Rainbow Six variarán según las habilidades que se precisen.

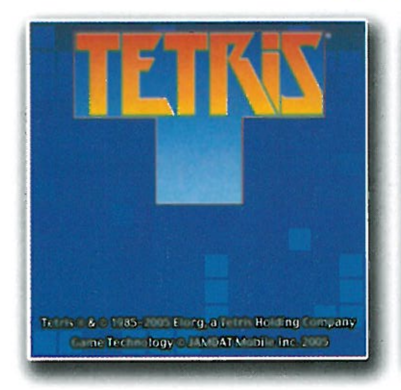
ALTO RENDIMIENTO
Combatir el terror no es barato.

Mantener al Elite de creación propia bien pertrechado y preparado para la acción sale muy caro. Si ganas batallas en el entorno Xbox Live lograrás acumular dinero y experiencia, pero tus armas pueden servir para múltiples usos, así que deberás gastar dinero en su mantenimiento y reparación. Por suerte, no tienes que invertir en munición, aunque las granadas pueden abrir en tu cuenta corriente agujeros más grandes que en el cuartel del enemigo.

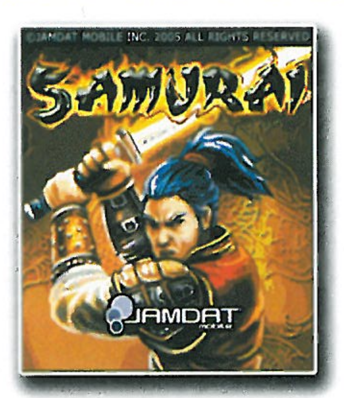


DOWNTOWN TEXAS HOLD 'EM

Otros juegos de JAMDAT disponibles desde emoción:













El famoso Texas Hold 'Em... ¡ahora para el móvil! Elimina a tus rivales en el modo de partida rápida o juega al modo de carrera para vivir el torneo. Gana 5 torneos seguidos para ser el campeón mundial.

¡Márcate un farol y disfruta en tu movistar del póker de alto riesgo!

¡Entra en emocion>Videojuegos>JuegosXmarcas>Jamdat/TETRIS y descarga Downtown Texas Hold'Em y otros títulos de Jamdat!

Precio de la descarga: 3 € + IVA, tráfico GPRS no incluido.

The Suffering: Ties That Bind

Ya no tendrás que sufrir en silencio


Des: Surreal Software
Editor: Midway
Salida: Otoño 2005
Live: No
Jugadores: 1

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Hay gente que lleva una vida muy dura. A Torque, protagonista de la primera entrega del excelente *The Suffering*, no le ha tocado vivir la más dichosa de las existencias. Primero lo encarcelan sin motivo aparente y, al final del juego, toda su familia acaba con un apartamentito en el camposanto, hecho que lo sitúa al borde de la locura. En su búsqueda sin descanso del gran manipulador (Caleb Blackmore), responsable de su cruel destino, Torque deberá enfrentarse de nuevo a una horda de personajes y cadáveres retorcidos en el shooter más sádico de cuantos han visto la luz hasta la fecha.

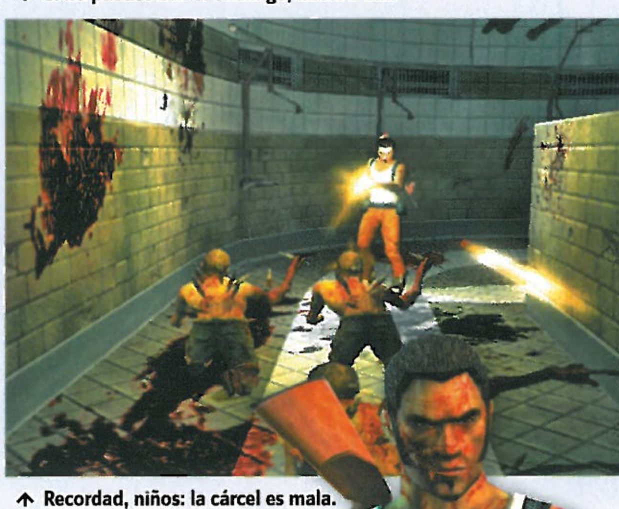
Mediante una serie de envolventes regresiones vitales tenemos acceso a diversos pasajes del pasado de Torque; combinados con la asfixiante y tétrica atmósfera de la prisión y los apestosos entornos de la ciudad de Baltimore. Como siempre, el jugador deberá tomar ciertas decisiones morales para progresar en su búsqueda, que definirán el devenir de los acontecimientos al final del juego. ¿Ves a ese yonqui tirado sobre la alcantarilla? Pasa de él y relaja tu conciencia o bien vuélale la tapa de los sesos y vive sempiternamente atormentado. Tú decides. Estas decisiones afectan a los *flashbacks* de Torque, y éstos a su vez alteran su estado mental y, por ende, la progresión en ciertos escenarios. Una propuesta bastante más compleja que la del shooter estándar.

Evidentemente, Torque pasa por múltiples estados de cordura. Si le metes caña, Torque liberará a su «demonio interior», una criatura temible y destructiva que actúa como una bomba de relojería. El jugador puede alterar la condición sangrienta de este demonio aumentando los niveles de locura de Torque; para ello tendrá que comportarse como un sádico sin compasión tanto con los enemigos como con los inocentes, aunque deberá aprender a vivir con las consecuencias. Tampoco este nivel de elección y variedad jugona suele ser habitual en los shooters en primera persona, pero siempre es de agradecer que algunos juegos insuflen nuevos aires al género.

The Suffering: Ties That Bind no se conforma con ser una simple secuela y por eso da un giro a la jugabilidad del original. El inventario es más eficiente e intuitivo, y los movimientos de Torque se antojan más fluidos. Además, dispone de un arsenal mucho más contundente, mejora impepinable debido a la patente progresión que ha sufrido la inteligencia artificial de los enemigos. La innovadora jugabilidad y la generosa dosis de gore del original nos embelesó y todo apunta a que la secuela seguirá los mismos derroteros.


Si no puedes con el enemigo, únete a él...


Como *Silent Hill* pero con armas mucho más grandes que las vimos allí.


Recordad, niños: la cárcel es mala.

La secuela es mucho más asfixiante que el original.

Spartan: Total Warrior

La evolución del género a espadazos



No hace mucho, Ian Roxburgh, diseñador de *Spartan*, nos comentaba que su juego no era un simple «*Dynasty Warriors* ambientado en Grecia», pero admitimos que no nos tomamos muy en serio sus palabras. Y es que la imagen de más de 150 guerreros sacándose los higadillos a lo largo y ancho de diversos campos de batalla históricos era como para levantar suspicacias.

Sin embargo, tras jugar a *Spartan*, hemos de admitir que nos equivocamos. No tiene nada que ver con *Dynasty Warriors*. De hecho, es mucho más parecido al *Gauntlet* original.

De todos es conocido el amor que profesaban a la guerra los espartanos pero, aunque se trata de un título de espadazos puro y duro, aporta la profundidad necesaria para mantener viva la llama del interés por un género que parecía condenado al ostracismo. Durante la prueba que disfrutamos, aparte de asestar tajos tuvimos la oportunidad de derramar calderas de aceite en llamas sobre los enemigos que acosaban a nuestras murallas, así como de hacer frente a multitud de bestias mitológicas ansiosas por desmembrarnos. Así pues, se trata de un juego de espadazos inteligente, con las dosis adecuadas de puzzles y enemigos devastadores.

Cuando el centro de la pantalla lo ocupa un coloso gigante que destruye los edificios o una medusa capaz de lanzar un rayo que transforma en piedra todo lo que toca lo más lógico es pasar por alto que *Spartan: Total Warrior* está animando, al mismo tiempo, a los cientos de humanos que combaten en los alrededores. Si a esto sumamos una distancia panorámica que se pierde en el horizonte, queda claro que la propuesta alcanza tintes épicos.

El aspecto jugón también tiene una pinta estupenda, puesto que el imponente apartado gráfico viene acompañado por unos movimientos despampanantes. En ocasiones, sobre todo con las armas mágicas, gozamos de un tipo de combate que no veíamos desde los tiempos de *Ninja Gaiden*. Hojas veloces y afiladísimas destrozan escudos, atraviesan cuellos y revientan pechos con una celeridad y una ferocidad que nos puso la piel de gallina. Además, el control es total e intuitivo, y los ataques cambian de dirección o de objetivo en cuestión de segundos. Con un poco de práctica, logramos despejar zonas enteras como auténticos espadachines profesionales. Si la versión definitiva aguanta este ritmo, este juego merecerá la pena.

Quedan tantas cosas por explorar (minotauros, arpías y muchas otras pesadillas mitológicas), que aguardamos su estreno con pinzas en los párpados. *Spartan* se ha propuesto crear el título de espadazos definitivo y, por lo visto hasta la fecha, semejante promesa no va a caer en saco roto. ¡No le pierdas la pista!


↓ Mucho ojito con las armas sobrenaturales.


↑ ¡Resiste en la fortaleza asediada o muere!


↑ Kabooooom!

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

↑ ¡Hay enemigos gigantes por todas partes!

¡Mis ojos!

Conoce el arma de destrucción

He aquí el arma de destrucción masiva del mundo antiguo. Capturada por los romanos (libre adaptación de la mitología tradicional, pero qué se le va a hacer), Medusa es obligada a sentarse frente a un increíble ingenio amplificador capaz de propagar su letal mirada por el campo de batalla. Cada vez que parpadea, un potentísimo rayo concentrado de «Energía Medusera» (por llamarlo de alguna manera), arrasa el entorno. Cualquiera que quede atrapado dentro del radio de acción del rayo se transforma en piedra de inmediato. Cuando, en el fragor de la batalla, vimos a cientos de personas inmóviles y petrificadas ante nuestros ojos, supimos que este juego iba a ser algo realmente grande...



Pesadilla Antes de Navidad de Tim Burton: La Venganza de Oogie

Cantemos bajo la lluvia: ¡Llega el primer musical para Xbox!

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS



Producir una «secuela» de *Pesadilla antes de Navidad* sin convertirla en un musical es como imaginar la segunda parte de *E.T.* ambientada en el conflicto del Golfo. No funcionaria. Por suerte, *La Venganza de Oogie* es un espectacular festival de canciones y bailes, embutido con el tipo de cancioncillas pegadizas que hicieron de la película un objeto de culto. Los personajes no paran de cantar en toda la partida y narran con pareados rítmicos las razones y consecuencias de la monstruosa venganza de Oogie. Queda claro, pues, que no se trata de un refrito más con la única intención de amasar una fortuna, sino de una especie de semisecuela en formato videojuego.

Jack Skellington, de vuelta de sus viajes a diversas dimensiones festivas, descubre que Oogie ha cambiado el nombre de Halloween Town por el de «Oogie Town». En su demente intento por conseguir que la fiesta del Halloween sea aún más atroz, ha creado un ejército de fantasmas y esqueletos capaces de herir (y también de cantar) a cualquiera que se cruce en su camino.

Armado con un látigo ectoplásmico (concesión que no habrá hecho mucha gracia a Tim Burton), Jack se dirige a la ciudad y flagela musicalmente a las criaturas de Oogie, como si de un Indiana Jones resucitado se tratara. Puede barrer a los malos con su látigo o bien atraparlos con el lazo y lanzarlos contra otros enemigos. Lo que se dice un tipo con recursos. Pero lo mejor de Jack es lo bien que se le da transformar la situación más peliaguda en una canción. Cuando los focos iluminan su perfil, no hay quien lo detenga.

Tras liquidar a los enemigos, Jack puede recoger las notas musicales que caen de sus cadáveres. Cuantas más tenga, más rápido se rellenará el medidor de música: cuando esté a tope, ponte a cantar y masacra a cualquier cosa que se halle al alcance de la voz de Jack. Jack puede reducir a una velocidad de vértigo la energía de su enemigo si ejecuta un baileteo siguiendo el compás sin perder el ritmo: cuanto más acertados sean sus pasos, más dolor infligirá a Oogie y a su escabrosa corte.

Jack no se detendrá ante nada. Cuando no cante ni aseste latigazos se disfrazará para dar su merecido a Oogie. En los papeles de Santa Jack y Pumpkin King (Rey Calabaza), guarda varios ases bajo la maga. Pumpkin King puede escupir bolas de fuego que rodean a la peña en una nube de humo; Santa Jack puede lanzar regalos explosivos a sus perseguidores, habilidades ambas que desatarán la pasión de Sally, por no hablar del resto del elenco, en el que encontramos a personajes sobradamente conocidos. Como ya hemos dicho, no se trata de un simple refrito, sino del regreso de un mundo diferente que, en esta ocasión, permite al usuario controlar al esqueleto más admirado de todos los tiempos.



↑ Siembra el caos como Pumpkin King.



↑ Ni siquiera la navidad está a salvo de Oogie.



↑ Oogie Boogie es un saco de patatas.



Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

XBOX LIVE JUGABLE

FIFA 06

El rey del fútbol nunca dejará de sorprendernos



El duro enfrentamiento entre los dos pesos pesados de Xbox está a punto de iniciarse otra temporada más. ¿Tendrá esta nueva versión de *FIFA* lo necesario para ganar? Eso parece a tenor de lo visto hasta el momento...

Durante los últimos años hemos encontrado únicamente dos contendientes en la lucha por convertirse en el mejor juego de fútbol. *FIFA* ha sido siempre el juego que ha batido todos los récords de ventas, el que tenía todas las licencias de jugadores y equipos, pero siempre mostraba serias dificultades para batir la jugabilidad más realista y suave de *Pro Evolution*. Hasta el año pasado, para ser sinceros. *FIFA 2005* se asemejaba a *Pro Evolution* más que cualquiera de sus anteriores versiones en el pasado y este año la diferencia entre ambos promete ser prácticamente inexistente. Un equipo de desarrollo completamente nuevo (se ha renovado más del 75% de la plantilla) y un motor de juego totalmente rediseñado son sólo dos de los fichajes realizados por EA para lograr que *FIFA* se acerque lo máximo al título pretendido por sus desarrolladores de "Experiencia de Fútbol Total". Después de jugar una temporada completa durante una visita a los desarrolladores, tuvimos la oportunidad de charlar de forma distendida con Hugues Ricour, Productor Asociado de *FIFA 06*, para comprobar de primera mano si era cierto que en el desarrollo de este título se habían vertido sangre, sudor y lágrimas a partes iguales.

Según nos contó el propio Ricour, el primer paso fue echar un buen vistazo al »


↓ Un gran control del jugador permite realizar pases cruzados muy precisos.





Se ha hecho una puesta a punto de los regates, de forma que el balón no se escape del control del jugador.



Pulsando dos veces el botón A haremos paredes.



Los árbitros estarán más atentos al juego duro.

» enfrentamiento entre los dos títulos, reconociendo que *Pro Evolution* era un título superior en ciertos aspectos, para tras analizarlo, comprobar qué trucos podrían aprender para su juego. «Uno de los principales objetivos que teníamos era llevar el juego a un nivel superior y desarrollar el juego de fútbol más completo que pudiéramos realizar», nos comentaba Ricour. «La jugabilidad era nuestro principal objetivo. Todos nosotros somos auténticos *fans* del juego en equipo y queríamos trasladar el sentimiento actual de jugar al fútbol en este juego. Miramos cuidadosamente lo que *Pro Evolution* había hecho y que *FIFA* no tenía hasta ese momento, e intentamos trasladarlo a nuestro juego, mejorando muchas características. Especialmente nos centramos en el tema de los controles, para evitar la frustración al driblar a los rivales, y sobre todo, lograr una experiencia de juego más equilibrada.» Es más, después de disfrutar como enanos de la primera parte de nuestra primera partida con *FIFA 06*, pudimos »

Un movimiento acertado suele ser recompensado con un gol.

No permitas que la espectacular calidad gráfica te impida empujar al rival para lograr la posesión del balón.



» notar rápidamente la diferencia. Ya no sufríamos los caprichos locos de la pelota cuando intentábamos controlarla, además de que por ejemplo mientras corremos con el balón tenemos un control más intuitivo y eficaz que antes.

Pero todo esto no vale de nada si la IA no está a la altura. Una de las mayores críticas a la serie *FIFA* ha sido la discutible habilidad (o la falta de ella) de los porteros. Ahora nuestro guardameta está más centrado en su trabajo y toma las decisiones correctas a la hora de salir ante los rivales o permanecer bajo palos, así como a la hora de salir a despejar los corners. Los jugadores realizan acciones más realistas, posicionándose mejor en el terreno de juego. Por ejemplo, correr sin balón (con el mando izquierdo y el botón R al mismo tiempo) es ahora una táctica vital, gracias a su perfecto funcionamiento basado en una IA mejorada. Igualmente, hemos descubierto que los equipos controlados por la CPU son más difíciles todavía, lo que implica que características como el Primer Toque (la gran novedad del pasado año) o los pases bombeados sean más importantes que nunca, al contrario de lo que sucedía hasta ahora.

«La IA en un juego de fútbol, con 22 jugadores haciendo cosas realmente diferentes al mismo tiempo, es una de las más complicadas de programar», continúa Ricour. «Y no es únicamente el comportamiento normal de los jugadores a lo largo de 90 minutos en el que tenemos que trabajar, sino en muchos otros factores que afectan al rendimiento de un equipo. Como en la vida real, la moral del equipo tiene un fuerte impacto en su rendimiento. Por ejemplo, digamos que estamos 2-1 en contra en la segunda mitad del encuentro y en ese momento igualamos el marcador. En la realidad, nuestro equipo se vendría arriba y cada jugador se esforzaría un poco más para ganar, de modo que eso mismo lo hemos incorporado a *FIFA 06*.»

Uno de los añadidos es el exhaustivo Modo Carrera

Realmente podemos comprobar una gran cantidad de mejoras con respecto al juego del año pasado. Por ejemplo, el botón para cambiar de jugador no es el mismo que el que sirve para hacer entradas, lo que »



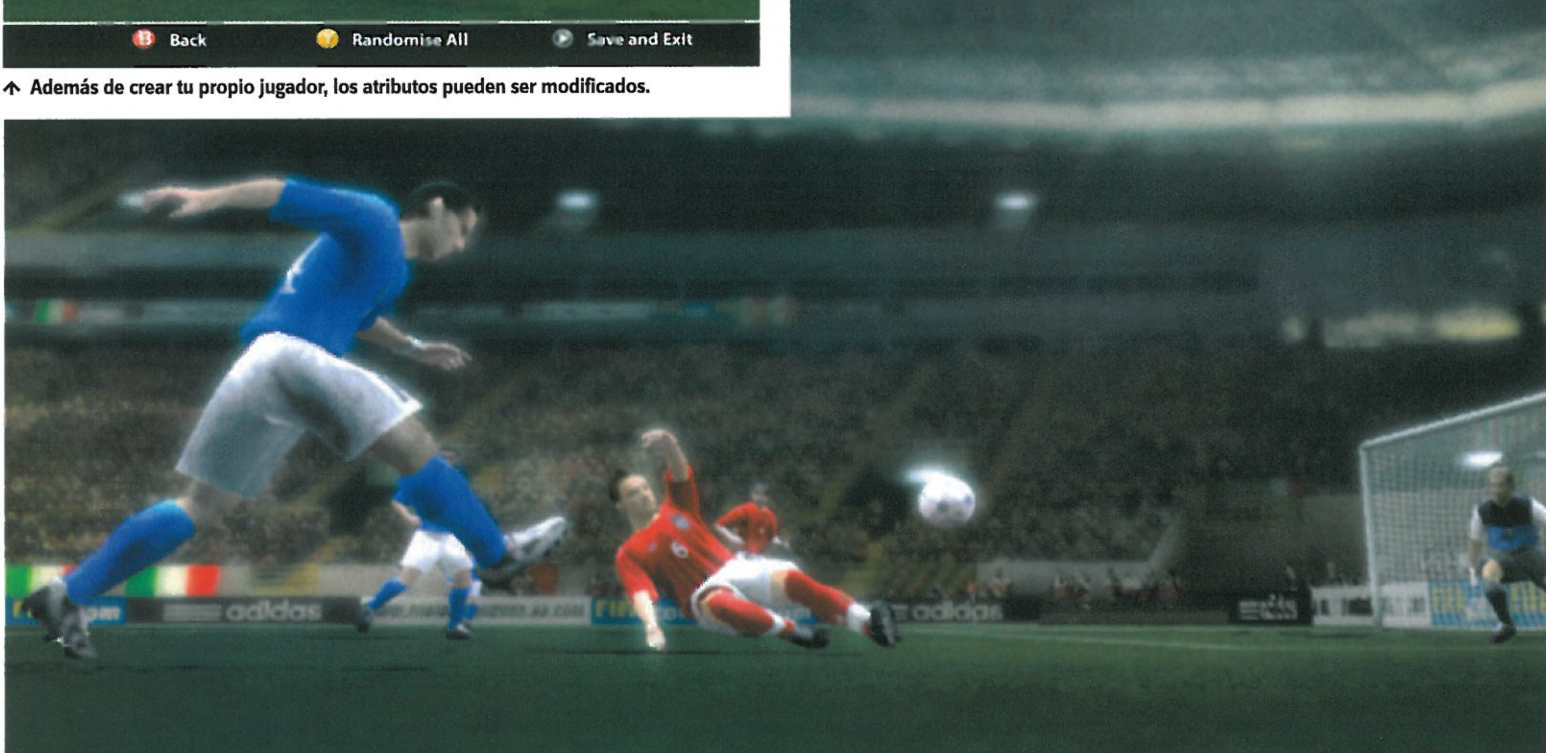
¿Dos de los mejores mediocentros del mundo?



Además de crear tu propio jugador, los atributos pueden ser modificados.



Los estadios más importantes del mundo se han recreado con exactitud.



El disparo a puerta es más intuitivo, similar al de *PES*.

GAME **PEDIDOS** TEL. ✆ 902 17 18 19
www.centromail.es

Servicio a domicilio





ATACA PARA SOBREVIVIR

RESÉRVALO YA Y LLÉVATE ESTA MOCHILA BANDOLERA EXCLUSIVA

IMAGEN NO CONTRACTUAL

FARCRY INSTINCTS







UBISOFT

www.Farcrygame.com

Lanzamiento 30/09/2005. Promoción limitada a 300 unidades. No acumulable a otras ofertas o promociones.

NUEVAS TIENDAS

ÁLAVA Vitoria-Gasteiz C. C. Blv de Vitoria L-30, C/ Zaramaga, 1
ALICANTE C. C. Plaza Mar 2, Avda. de Denia, s/n
BARCELONA Gavá C. C. Barnasud L-40-4, C/ Progrés, 69
CÁCERES C. C. Ruta de la Plata, C/ Londres, 1
GIRONA Salt C. C. Espai Gironés L-1.49B, C/ Vial Sud, Cº de Carlins s/n ✆972 439 026
MADRID Alcalá de H. C. C. La Dehesa, Aut. Madrid-Barcelona KM 34 ✆918 828 402
MADRID Getafe C. C. Nassica L-01BB, Avda. Río Guadalquivir s/n, C/V Río Guadalhorce
MÁLAGA C. C. Plaza Mayor L-51, C/ A. Ponce de León, 3
MURCIA San Javier C. C. Dos Mares L-B 6A, Ctra. N-332, Cruce El Mirador
LA RIOJA Logroño C. C. Parque Rioja, C/ Tejeras s/n
SEVILLA Alcalá de Guadaira C. C. Los Alcores L-10 Ctra. A-92 Km. 8,8
VALENCIA Carcaixent C. C. Ribera del Xuquer L-B72, C/ Boticario Boda, s/n

A CORUÑA A Coruña • C.C. 4 Caminos L R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ✆981 143 111 **Ferrol** • C.C. Odeón L 21 C/ Castelao P. 91-94. ✆981 386 480 **Santiago de Compostela** • C.C. Área Central L17-G C/ Rua de Lisboa, s/n ✆981 575 512 **ÁLAVA Vitoria-Gasteiz** • C/ Adriano VI, 4 ✆945 134 149 **ALICANTE Alicante** • C.C. Gran Vía L B-12 Av. Gran Vía s/n ✆965 249 242 • C.C. Puerta de Alicante L B-48 ✆965 114 186 **Elche** C.C. Aljup L B-75 C/ Jacarilla s/n ✆966 675 373 • C/ Cristóbal Sanz, 29 ✆965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafo Darblade, 13 ✆965 709 984 **ALMERÍA Almería** • Av. de La Estación, 14 ✆950 260 643 **El Ejido** • C.C. El Copo L 106 +107 Ctra. de Almerimar, s/n ✆950 480 230 **ASTURIAS Gijón** • C.C. Los Fresnos L B-63 C/ Río de Oro, 3 ✆985 151 242 **Oviedo** • C.C. Los Prados L A-12 C/ Fdez. Ladreda s/n ✆985 119 994 **OVIEDO Parque Principado** • C.C. Parque Principado L-11, Autovía A-66 Km 4,5 ✆985 260 717 **ÁVILA Ávila** • C.C. El Bulevar Av. Juan Carlos I, 45 ✆920 219 108 **BALEARES Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro Av. I. Gabriel Roca, 54 ✆971 405 573 **Ibiza** • C/ Vía Púnica, 5 ✆971 399 101 **BARCELONA Barcelona** • C.C. Barcelona-Glories L A-112 Av. Diagonal, 280 ✆934 860 064 • C.C. La Maquinista L B-31 C/ Ciutat Asunció, s/n ✆933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ✆934 126 310 • C/Portaferrissa, 30 ✆ 933 023 619 • C/ Sants, 17 ✆932 966 923 • C.C. Diagonal Mar Av. Diagonal, 3 L 3660-3670 ✆933 560 880 **Badalona** • C.C. Montigalá C/ Olof Palme, s/n ✆934 656 876 **Barberá del Vallés** • C.C. Baricentro L 31-32 Ctra. N-150, Km 6,7 ✆937 192 097 **Hospitalet** • C.C. Gran Vía 2 L 11 Av. Gran Vía, 75-79 ✆932 590 229 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ✆937 960 716 • C.C. Mataró Parc C/ Strasburg, 5 ✆937 586 781 • **San Cugat** C.C. San Cugat 2 L- 35 Ctra. S. Cugat-Rubí, KM 4 ✆936 746 571 **BURGOS Burgos** • C.C. Camino de La Plata, L 7 Av. Castilla y León, 22 ✆947 222 717 **CÁDIZ San Fernando** • C.C. Bahía Sur L 17/18 C/ Caño Herrera, s/n ✆956 592 528 **CANTABRIA Maliaño** • C.C. Valle Real L-B 4, C/ Alday, s/n ✆942 252 258 **CIUDAD REAL Ciudad Real** • C.C. El Parque-Eroski L 001 Av. Europa, 45 ✆926 227 354 **CÓRDOBA Córdoba** • C.C. Zoco Córdoba L 7.23 Av. J. M. Martorell, s/n ✆957 468 076 • C.C. La Sierra C/ Poeta E. Prados, s/n ✆957 273 331 **CUENCA Cuenca** • C.C. El Mirador L 60 Av. Mediterráneo, s/n ✆969 225 031 **GIRONA Girona** • C/ Emili Grahit, 67 ✆972 224 729 **Figueres** • C/ Morería, 10 ✆972 675 256 **GRANADA Granada** • C/ Recogidas, 39 ✆958 266 954 **Motril** • C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ✆958 600 434 **GUIPUZCOA San Sebastián** • Av. Isabel II, 23 ✆943 445 660 **Irún** • C/ Luis Mariano, 7 ✆943 635 293 **HUELVA Huelva** • C/ Tres de Agosto, 4 ✆959 253 630 **JAÉN Jaén** • Pasaje Maza, 7 ✆953 258 210 • C.C. La Loma, L 19-B, Crta. Bailén-Motril, 323 Km 37,7 ✆953 223 280 **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA Las Palmas** • C.C. La Ballena L 1.5.2 Crta. General Norte, 12 ✆928 418 218 • Pº de Chil, 309 ✆928 265 040 • C.C. 7 Palmas L 216 Av. Felo Monzón, s/n ✆928 419 948 • C.C. El Muelle ✆928 265 416 **Fuerteventura** • C.C. Atlántico Ctra. de Jandía, 11 ✆928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** • C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ✆928 817 701 **Vecindario** • C.C. Atlántico L 29 Autovía GC-1 Salida 28 ✆928 792 850 **LEÓN León** • Av. República Argentina, 25 ✆987 219 084 **MADRID Madrid** • C.C. Príncipe Pío L-G 28, Pº de la Florida, 2 ✆915 411 664 • C/ Preciados, 34 ✆917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ✆915 278 225 • C.C. La Vaguada L T-038 Av. Monforte de Lemos, s/n ✆913 782 222 • C.C. Las Rosas L 13 Av. Guadalajara, s/n ✆917 758 882 **Alcalá de Henares** • C/ Libreros, 17 ✆918 802 692 **Alcorcón** • C.C. 3 Aguas L 158 Av. San Martín de Valdeiglesias, 22 ✆916 194 424 **Fuenlabrada** • C.C. La Estación L-4, C/ Hungría , s/n ✆916 077 212 **Getafe** • C/ Madrid, 27 Posterior ✆916 813 538 **Las Rozas** • C.C. Burgocentro II L 25 Av. Comunidad de Madrid, 37 ✆916 374 703 **Leganés** • C.C. Avenida M-40 L B-11, C/ Mondragón, 1 ✆914 963 138 • C.C. Parque Sur L-2 Av. Gran Bretaña s/n ✆916 882 225 **Pinto** • C.C. Plaza Éboli L-20 21 Cº de San Antón s/n ✆916 927 870 **Pozuelo** • Ctra. de Húmera, 87 Portal 11, L 5 ✆917 990 165 **S. Sebastián de los Reyes** • C. C. Plaza Norte 2 L- B 122 Av. Juncal s/n ✆916 513 430 **Torrejón de Ardoz** • C.C. Parque Corredor L 53 Ctra. Torrejón Ajalvir Km. 5 ✆916 562 411 **Villalba** • C.C. Planetocio L 58/59 Av. Juan Carlos I, 46 ✆918 492 379 **Arroyomolinos** • C.C. Xanadú L 345 Ctra. Extremadura (A-5) Km 23,5 ✆916 479 817 **MÁLAGA Málaga** • C/ Almansa, 14 ✆952 615 292 **Fuengirola** • C.C. Miramar Local b-26 Av. de la Encarnación, s/n ✆952 663 838 • Av. Jesús Santos Rein, 4 Ed. Ofisol ✆952 463 800 **Vélez-Málaga** • C.C. El Ingenio L B-45 Av. J. Carlos I, s/n ✆952 541 178 **MURCIA Murcia • Cartagena** • C/ Alameda de S. Antón, 20 ✆968 321 340 **NAVARRA • Huarte** C.C. Itaroa, L-B 24 Ctra. Huarte-Olaz, s/n ✆948 357 429 **Pamplona** • C/ Pintor Asarta, 7 ✆948 271 806 **PALENCIA Palencia** • C.C. Las Huertas Av. Madrid, 37 ✆979 730 464 **PONTEVEDRA Pontevedra** • Av. de Vigo, 1 ✆986 853 624 **Vigo** • C/ Elduayen, 8 ✆986 432 682 • C.C. Travesía 202 L B-8 Travesía de Vigo s/n ✆986 270 626 **SALAMANCA Salamanca** • C/ Toro, 84 ✆923 261 681 **SANTA CRUZ DE TENERIFE Tenerife-La Orotava** • C.C. La Villa 2 Aut. del Norte TF5, Salida 36 ✆922 326 248 **Tenerife** • C.C. Meridiano C/ Aurea Díaz Flores s/n. ✆922 204 350 **SEVILLA Sevilla** • C.C. Los Arcos L B-5/B-6 Av. Andalucía, s/n ✆954 675 223 • C.C. Pza. Armas L C-38 Pza. Legión, s/n ✆954 915 604 **TOLEDO Toledo** • C.C. Luz del Tajo L-001 A, C/ Río Boladiez, s/n ✆925 233 086 • C.C. Zoco Europa L 20 C/ Viena, 2 ✆925 285 035 **VALENCIA Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ✆963 808 596 • C.C. El Saler L 32-A C/ El Saler, 16 ✆963 334 403 • C.C. Nuevo Centro L-40 Av. Pío XII, 2-4-6 **Aldaia** • C.C. Bonaire L B-352 Ctra. N-III Km. 345 ✆961 920 002 **Xirivella** • C.C. Gran Turia, L147-C, Pza. Europa s/n ✆963 502 459 **VALLADOLID Valladolid** • C.C. Avenida Pº Zorrilla, 54-56 ✆983 221 828 **VIZCAYA Bilbao** • Pza. Arrikibar, 4 ✆944 103 473 **Barakaldo** • C.C. Max Center C/ Bº. Kareaga, s/n L A-21 ✆944 970 220 **ZARAGOZA Zaragoza** • C/ Cádiz, 14 ✆976 218 271 **Zaragoza** • C.C. Augusta L I-50 Av. de Navarra, 180 ✆976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** • C.C. Gran Casa L 069 C/ María Zambrano, 35 ✆976 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 al 30 de septiembre.

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!



El Barthez de *FIFA 06* es tan impredecible e inconsistente como el real.

Ahora los jugadores en conjunto realizan acciones más realistas



EA ha aceptado las críticas y ha hecho que *FIFA 06* se parezca un poco más a *PES*.

» nos permite luchar por la pelota de forma más intuitiva y sencilla. Cortar balones es complicado pero no llega a ser imposible; los jugadores deben dirigir cuidadosamente la dirección de su entrada a ras de suelo para cortar el avance de un atacante. Al apartado del disparo también se le ha dado un repaso completo, mediante el empleo de un sistema más refinado de uso de la barra de potencia, mientras que las faltas directas han cogido ideas del libro de *PES*. Se han eliminado las flechas de dirección y la multitud de opciones de dar efecto al balón (que resultaron en que los jugadores más experimentados pudieran marcar goles desde las posiciones más inverosímiles), de modo que únicamente encontramos a nuestro jugador a punto de lanzar la falta, parado delante del balón, pudiendo únicamente ajustar la posición del mismo (para determinar la dirección del disparo), así como la posición de la cámara.

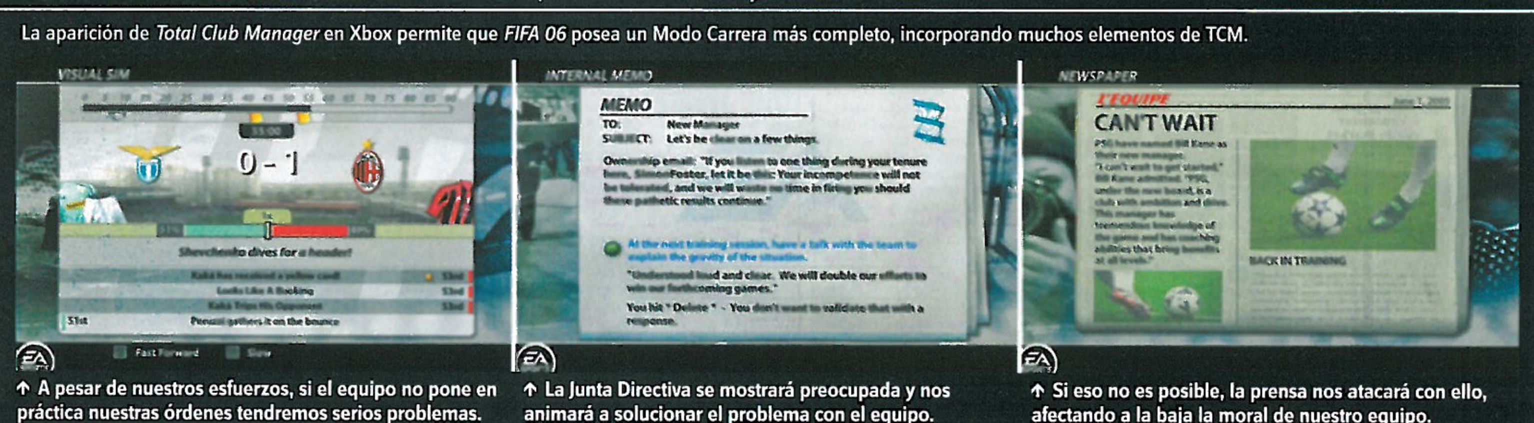
Otra mejora importante que hemos notado ha sido el ritmo de juego, así como el número de tácticas disponibles de forma instantánea al alcance de nuestros dedos. Además, los jugadores parece que han hecho una buena pretemporada y da gusto jugar con ellos, sin que necesiten de sustancias ilegales para mantener el ritmo del partido. «En versiones anteriores de *FIFA* nos dimos cuenta que el último tercio del partido era bastante pobre debido al cansancio de los jugadores. Aún así, seguimos incluyendo elementos como la Fatiga, pero el rendimiento global del equipo depende de otros factores, como por ejemplo tener al capitán del equipo en el campo», comenta Ricour.

Igualmente, todo esto puede ser contrarrestado gracias al interfaz de Tácticas. Podemos asignar antes del encuentro hasta un máximo de cuatro disciplinas diferentes al D-pad (incluyendo nuevas opciones como Marcaje Individual, Todos al Área, así como Abrir Huecos y los sistemas de juego estándar como Defensa en Zona o Presión al contrario), y cambiar entre ellas en cualquier momento del partido.

Como complemento a esta gran cantidad de mejoras, uno de los añadidos más interesantes es el exhaustivo Modo Carrera (véase recuadro *Todos a tus órdenes*). La versión de consola de *Total Club Manager* se ha trasladado al completo a *FIFA 06*. «El

TODOS A TUS ÓRDENES Da un paso al frente y marca la diferencia hacia el título.

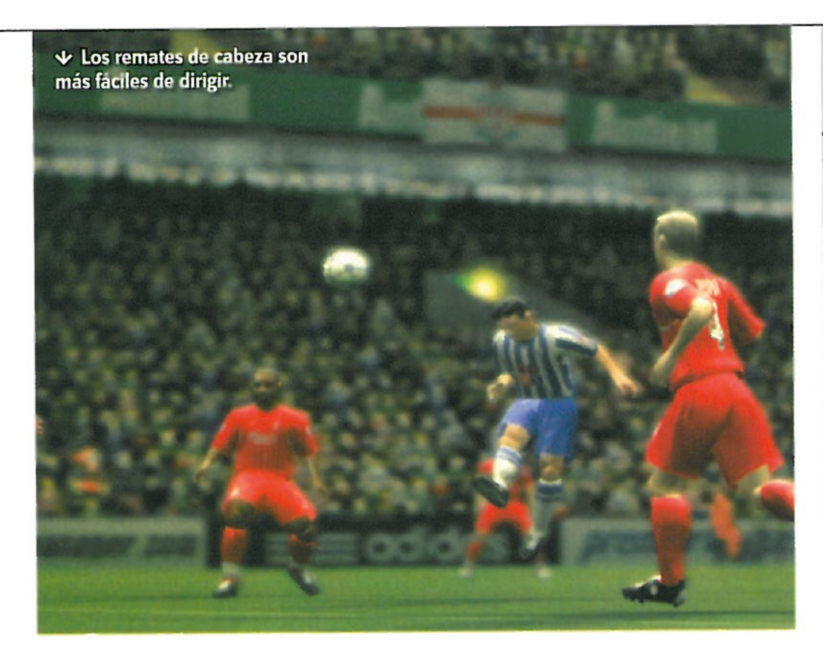
La aparición de *Total Club Manager* en Xbox permite que *FIFA 06* posea un Modo Carrera más completo, incorporando muchos elementos de TCM.



A pesar de nuestros esfuerzos, si el equipo no pone en práctica nuestras órdenes tendremos serios problemas.

La Junta Directiva se mostrará preocupada y nos animará a solucionar el problema con el equipo.

Si eso no es posible, la prensa nos atacará con ello, afectando a la baja la moral de nuestro equipo.


Los remates de cabeza son más fáciles de dirigir.

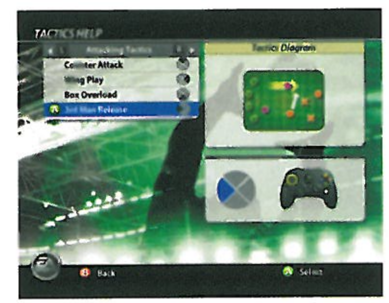
«Nos hemos arriegado a borrar más de la mitad del código original», Hugues Ricour, Productor Asociado de FIFA 06

LUCES, CÁMARA... ¡ACCIÓN!

Un espectacular sistema de control de la cámara.

FIFA 06 pone de relieve un nuevo sistema dinámico de cámaras, que se acerca o aleja de la acción en función de lo que acontece en el campo. Si jugamos en el centro del terreno de juego la cámara se aleja para dar una perspectiva más amplia del terreno, mientras que si atacamos y estamos cerca del área rival, se acercará para mostrar los detalles de la jugada de gol.


Los disparos a larga distancia son un riesgo que debemos asumir.



Tus mejores tácticas en el D-pad.


Los empujones se han mejorado.


Jugadores del Newcastle en problemas, los árbitros son más severos como en la vida real.

equipo de desarrollo de *TCM* se ha incorporado al de *FIFA* y como resultado tenemos el Modo Carrera más completo que ahora mismo podemos encontrar en un juego deportivo», continúa Ricour. «Los usuarios cuentan con 15 temporadas gestionadas por un sistema monetario propio (basado en puntos en lugar de dinero). Un sistema totalmente nuevo de fichajes permite negociar acuerdos, ceder jugadores para que ganen experiencia y muchas más opciones para ojear, entrenar y descubrir comportamientos aleatorios de jugadores, como pillar *in fraganti* a la estrella de nuestro equipo en una situación comprometida, que añaden mayor realismo al juego. Pero si no queremos que nos salgan canas tomando decisiones tan complejas, podemos simplemente dedicarnos a jugar partidos, dejando a la CPU encargada de tomar esas decisiones por nosotros.»

Una de las mayores ventajas que ha tenido siempre *FIFA* sobre el resto de competidores ha sido la cantidad de licencias que se podía permitir comprar. El equipo de desarrollo ha intentado ofrecer la experiencia de juego más realista posible, para lo cual han modelado cerca de 12.000 jugadores diferentes, así como varios estadios incluyendo los cánticos habituales, de modo que todo es casi tan perfecto como un pase largo del mismísimo David Beckham. Más de 510 equipos estarán a nuestra disposición y todos y cada uno de los jugadores tiene sus propios atributos, lo que tiene un efecto importante en la forma en la que desarrollan su juego sobre el terreno de juego. Dentro de estas mejoras no podemos olvidar las solicitadas por la propia comunidad de *fans* de *FIFA*. EA ha implementado las peticiones más populares, como la configuración de controles idéntica a *Pro Evolution*, salvar la repetición de algunas jugadas, la habilidad para editar jugadores y su número de camiseta o usar nuestro equipo del Modo Carrera en otros modos multijugador.

Por supuesto, Xbox Live estará presente en el juego y, aunque parece que volverán las ligas creadas a medida, torneos y la más que alabada *FIFA Interactive World Cup*, no hay todavía una decisión clara acerca de la posibilidad de que cuatro jugadores puedan jugar *on line* un partido. Sin embargo, parece que el juego en local sí que está mucho más definido, de modo que hasta un máximo de ocho jugadores podrán disputar una liga propia, el llamado FIFA 06 Fiesta del Fútbol. Las estadísti- »





↓ El juego ofrece la atmósfera de las grandes ligas europeas.



↑ Los cambios tienen un mayor impacto en la táctica.



↑ Las animaciones de los jugadores son muy realistas.



↓ Las flechas de dirección y los efectos que hacían los lanzamientos tan sencillos se han eliminado.

» cas más importantes se guardan tras cada partido y cada jugador obtiene puntos de recompensa tras cada victoria. Derrotar a un equipo con un ranking más alto que el nuestro nos proporcionará recompensas impresionantes, como incrementar nuestras estadísticas o incluso hacer que el rival comience con una cartulina amarilla para cada uno de sus jugadores. EA advierte que esta característica del juego es mucho más arcade de lo que podríamos pensar, de modo que se podrá desactivar para disfrutar de una simulación completa.

EA tiene grandes esperanzas en *FIFA 06* y después de probar esta versión alfa nos damos cuenta de por qué están tan seguros de ella. «Hemos tomado un gran riesgo con este título, borrando más de la mitad del código del juego del pasado año y empezando de nuevo», nos comenta Ricour. «Pero estamos convencidos que vale la pena. Hemos sido completamente honestos con los aspectos que funcionaban mejor y peor en el juego, y sentimos que hemos desarrollado la experiencia de juego más completa del mercado.»

↑ El desarrollador espera que marque un gran gol entre los *fans* del deporte rey.

WWW.SINFINDEJUEGOS.COM

SOLO LAS ULTIMAS NOVEDADES PARA MOVILES

Atención al cliente (10-17 h) 902 01 01 27



MAS NOVEDADES EN NUESTRA PAGINA WEB

+ PEDIDOS







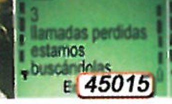
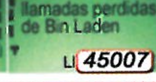




















SUPERHÉROES MARVEL

MENUS PARA MOVILES

Si estás cansado de ver siempre lo mismo en tu movil, ahora puedes personalizar tus iconos con estos temas.

¡¡¡LLENA TU MÓVIL DE LO QUE MÁS TE GUSTA!!!

UN CHICO TE DIRÁ LAS LLAMADAS PERDIDAS, VERÁS EN UN COCHE TUS MENSAJES ENTRANTES.. ¡¡¡TÚ ELIGES LO QUE QUIERES VER EN TU MÓVIL!!!





Duende travieso 2120



ENVIA TEMA10 (un espacio) código menu al 7494

POLIFONICOS

envía un mensaje con TONOS26 + un espacio + código al 7494

MAS NOVEDADES EN NUESTRA WEB !!

buscapolitonos – encuentra tus politonos antes que nadie!!

envia TONOS26 + espacio + algo que la identifique (titulo,cantante) al 7494

ej: TONOS26 bulería si quieres bulería

TOP 20

84064 Darth Vador M imperial
83754 Kingdom Hearts
83705 Zelda
83737 Dragon Ball Z
85302 La tortura
82652 Fiesta Pagana
83658 Star Wars
84440 El señor de los anillos
84937 Kill Bill - Silbido
84437 Shin Chan
83739 Final Fantasy
80131 Buffy Cazavampiros
80044 Rocky
84067 El Exorcista
85103 Baila morena
85378 ¡Qué pasa neng!
84362 Champions League
83757 Sonic The Hedgehog
83712 Super Mario 2
83714 Street Fighter

DISCO TECNO

85439 Axel F (Crazy frog)
80093 Equador
84203 Dos gardenias
83228 Samba Adagio
84226 Cafe del mar
85048 Enjoy the silence 2004
80056 Insomnia
85288 Four to the floor
85037 Flashdance
83814 Satisfaction
85172 The sound of San Francisco
85212 The world is mine
84860 Fly on the wings of love
80642 Enjoy the silence
83786 Desenchantee
85245 Anglia
84572 Infected
80153 I Will Survive
84973 Call on me
85285 Adagio for strings
81664 Children
84605 Shin chan dance
83661 Axel F 2003

REGGAETON

84826 Dale don dale
85629 Gasolina
85249 Hasta cuando
84760 Obsesion
85632 Yo no soy tu marido
85145 Pobre diabla
85113 Dile
85628 Culo
85448 Lo que pasó pasó
85343 Noche de travesura
85150 La gata (palante)

VIDEO JUEGOS

83711 Super Mario 1
83750 Super Mario Brothers
83738 Metal Gear Solid
83733 Resident Evil 2
83777 Final Fantasy 2
83732 Mortal Kombat
83741 Donkey Kong Country
83742 Donkey Kong Country 2
83755 Sonic The Hedgehog
83756 Sonic The Hedgehog
83700 Crash Bandicoot Warped
83706 Worms
83707 Gran Turismo
83716 Tomb Raider 3
83726 F-Zerox
83731 metal Gear Solid 2
83703 Duke Nukem
83695 Alone in the dark
83752 Tetris
83766 Final Fantasy 3
83771 Final Fantasy 2

NUEVOS

85503 So payaso
85504 Soldadito marinero
85505 El bola
85506 Mi flamenquito
85507 Partido popular
85508 Pasión de gavilanes
85509 Loba
85510 Aqui hay tomate
85511 Cronicas marcianas
85512 I got that (boom boom)
85513 Hermanita
85514 Te regalo
85515 Alanis Morrissette
85516 Bend & Break
85517 Breath in
85518 Lloro por ti
85519 La ciudad perdida
85520 All the way
85521 Sonrisas de papel

CINE TV

83883 Fraggle Rock
84759 Gladiator
80025 The Simpsons
80096 Pulp Fiction
80125 Mortal Kombat
83835 Star Wars
83884 El principe de Bel air
84692 Rasca y pica
84207 El Padrino
80108 Benny Hill
84560 Curro Jimenez
80498 El fantasma de la opera
85083 Aqui no hay quien viva
84231 Bar coyote
80074 El equipo A
80014 James Bond
85219 Volkswagen Golf
83834 La abeja maya
80194 Dirty Dancing Time of Life
84940 Sexo en Nueva York
83687 This is halloween
80143 La Pantera rosa
80174 Expediente X
80017 Mision Imposible
80048 El coche fantastico
80095 South Park
84233 La historia interminble
84660 SWAT - Hombres Harrelson
84696 7 vidas
84697 CSI Las Vegas
84724 El bueno, el malo y el feo
80065 Friends
85441 Verano azul
85440 Psychedelic Sally (A. Cocacola)
80091 20th Century Fox
83648 La familia Munster
80023 Austin Powers
80238 Indiana Jones
83901 Zorba el griego
84999 CSI Miami
84268 Embrujadas
80051 Top Gun
80336 MacGyver
80249 Futurama

MANGA

84278 Head cha la
84290 To Zanarkand
84329 Mazinger Z
84310 Jenova
84320 Aeris
84269 Eyes on me
84275 Hey digimon
84295 Hikari
84304 Partynight
84283 Tidus theme
84289 Zankoku na tenshi no thesis
84316 Suteki da ne
84330 1/3 no Junjou na kanjou
84335 Opening
84340 Moonlight Densetsu
84347 opening

VARIOS

84202 Telefono antiguo
84671 Sonido THX
83950 Moonlight shadow
84244 Hotel California
80485 Imagine
82984 Paquito El Chocolatero

EXITOS ESPAÑOLES

85290 La camisa negra
85351 Zapatillas
85303 Caminando por la vida
85317 Nada fue un error
85342 Devuelveme la vida
84997 Vallo la pena
84920 Pastillas de freno
85119 Buscate un hombre que te quiera
85161 Perdoname
85662 A toda mecha
82247 Cannabis
84428 Asturias
82364 Chiquilla
82380 Dame Veneno
85670 Eres un enfermo
85158 Volverte a ver
83599 Papi chulo
82935 Noches de bohemia
84057 En tu cruz me clavaste
84074 Adicto
85664 Has aparecido tu
85668 Voy a pensar en ti
85252 Nunca volvera
85265 Esto es pá ti
85415 A la hora de amor
85421 Punto y aparte
85313 Yo paso del amor
85069 Antes muerta que sencilla
84833 Bambu bambu
84919 Una foto en blanco y negro
85234 No me toques las palmas
82886 Ni más, ni menos
84642 Angel malherido
85430 A tontas y a lokas
85377 La tortura
83849 Molinos de viento
85432 Ojos de cielo
84791 La rueca
85416 Pokito a poko

HIMNOS FUTBOL

85220 Himno de la legión
83808 Himno de España
84446 Cara al sol
83809 Guardia Civil
83188 Real Madrid
84487 We are the champions
84494 La internacional
84436 Centenario Real Madrid
82124 Atletico De Madrid
82172 Barcelona
82190 Betis
84094 Himno de riego
84490 Asturias patria querida
84492 Himno de Galicia
83258 Sevilla F.C.
82123 Athletic De Bilbao
84489 Els segadors
84896 A las barricadas
84932 Real Sociedad
85333 You´ll never walk alone

POP ROCK

80062 In The End
82159 Baila Morena
80239 Final Countdown
85329 Don´t phunk with my heart
80472 Every breath you take
84976 American idiot
80726 No woman no cry
80831 Jammin
83885 Numb
85341 Incomplete
84943 Accidentally in love - Shrek 2
84949 California
84961 Lose my breath
84779 Mariacaipirinha
84248 Losing my religion
80217 Satisfaction
80150 Bitter sweet symphony
85080 Boulevard of Broken dreams
85352 Speed of sound

HARD ROCK

84171 Engel
80277 Nothing else matters
84068 Du hast
80111 Sweet Child of Mine
80298 Master of Puppets
83655 Thunderstruck
84624 The trooper

TONOVOCES – MAS PEDIDOS

¡¡¡TU MÓVIL HABLARÁ!!!

77786 Que pasa neeeeeeeeeeng! ... El Neng

ENVÍA POLITONO30 + ESPACIO+ CÓDIGO BROMA O SONIDO AL 7808

MAS NOVEDADES EN NUESTRA PAGINA WEB !!

77158 Darth Vader ..... Star Wars
77258 Coge el puto telefono cabron!
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee ..... Sms
77281 Cogelo que es tu camello ..... Torrente
77121 Es tu jefe no lo cojas ..... Frase
77148 Te llama la guardia civil ..... Chiquito
77115 Estoy a punto de correrme
77116 R2D2 ..... Star Wars
77166 Doctor Maligno ..... Austin Powers
77762 Como el luisma no se entera ..... Luisma (Aida)
77763 Que pasa neng? ..... Makinero
77441 Es tu jefe para tocarte los huevos ..... Barragan
torrente Torrente ..... Imitación
77483 Gallina imitando Formula 1 ..... Divertido
77339 Tienes un mensaje nuevooooooo ..... Divertido
77176 Españoles Franco ha muerto ..... Frase
77194 Aqui llega torrente ..... Torrente
77199 Pescao es mu rico ..... Torrente
77253 Soy el puto movil ..... Movil

77435 Osea te cojo el telefono ..... Superpija
77485 Carabirubi ..... El Fari
77224 El bueno, el malo y el feo .....
77123 Que alguien me coja! ..... Frase
77386 Que poderio tengo en..... C. Mairena
77407 Descuelga el telefono cuñaaaoooo
77269 Chinita ven aqui ..... Torrente
77787 El Luisma? no aqui no es...te equivocas
77446 Son tus amigos pa joderte ..... Barragan
77437 Cogelo de una puta vez ..... Barragan
77896 Coge el telefono que me llevan preso
77223 Formula 1 .....
77018 Telefono antiguo .....
77257 Manolo cabeza webo ..... Manolo
77000 20th Century Fox .....
papuchi Papuchi ..... Imitación
77438 Si no lo coges te dan por culo ..... Barragan
77472 Que soy el telefono cogerme! ..... Divertido
77595 Coge el telefono! ..... Boris
77636 Es increible que te suene el móvil
77301 Cogelo que te voy a dar dos yoyas
77287 Coge el telefono que esta sonando
77420 Trata de arrancarlo Carlos ..... L Moya
77421 Arrás aprieta tecla 1 arrás ..... L Moya
77259 Esta sonando mi telefono
77119 Bebe gracioso
77010 Gemidos 2
77048 Sirena de policia
risita Cuñaaaaao ..... El Risitas
77143 Descuelga cobarde ..... Chiquito
letrajose jose
77005 Sonido THX
letraana ana
letrapaco paco .....
77064 Caballo relinchando
77093 Lobo
77105 Toque militar

77117 Musica del No-do .....
77002 Grito de Tarzan .....
77254 Si sueno pues me coges... ..... Movil
77058 Pedo .....
77256 Uuu que es eto? ..... Mensaje nuevo gitano
77222 Pedos y eruptos ..... Divertido
77196 Tienes un mensaje nuevo ..... Frase
77178 Cuñaaaaao ..... El risitas
77422 Te llama una tia cojonudisisima ..... Papuchi
77427 Cucurrucu coge el telefono ..... Rambo
77409 Descuelga el telefono maricon ..... Juanmea
77419 Por dios trata de cogerlo ..... Luis Moya
77299 Cogelo Jesus que es tu cuñaaao ..... El cuñao
77300 Cuñaaaaao ..... El cuñao
77321 Borracha ..... Pozi
77639 Ir para nada es tonteria.. ..... Cruz y raya
77642 El telefono es mi tesoro ..... Gollum
77650 Cerco policial ..... Gracioso
77894 Richard coge el teléfono que viene el payo verde n
77764 Soy Palomino te digo Xiu xiu ..... Palomino
77479 Risa bebe ..... Divertido
77439 Te estas haciendo una manolilla? ..... Barragan
77450 Coge el telefonoooo ..... Pedro Reyes
77451 Soy yo el movil ..... Pedro Reyes
77454 Cogelo por dios! ..... Pedro Reyes
RISA Carcajada ..... Hombre riendo
BORIS Boris ..... Imitación
77036 Tormenta .....
77006 Gemidos .....
RADIO Tuning radio .....
77128 Vaa tia vaa..... Shin Chan
77470 Pajaro loco..... Risa

TONOS PERSONALIZADOS CON TU NOMBRE

TE LLAMAN AMPARO COGELO

ENVIA TU44 + ESPACIO + LETRA Y NOMBRE AL 7494

LETRAJOSE	JOSE	LETRAMIGUEL	MIGUEL
LETRAANA	ANA	LETRACRISTINA	CRISTINA
LETRAPACO	PACO	LETRALAURA	LAURA
LETRAMARIA	MARIA	LETRALUIS	LUIS
LETRAJUAN	JUAN	LETRACARMEN	CARMEN
LETRAANTONIO	ANTONIO	LETRAEVA	EVA



Cada vez más serio... ¡Sam está presionando para conseguir la vuelta del shooter súper-violento!

Serious Sam II

Des: Croteam	Editor: Take 2
Jugadores: 2-4	Live: 2-4 Cooperativo
Salida: Noviembre 05	
www.serioussam.com	

No tenemos ni idea de lo que están metiendo aquí», nos contaban los chicos de Take 2 de los desarrolladores de *Serious Sam*, Croteam. «Hay veces que los probadores tienen que sacar capturas de pantalla de lo que han visto para que alguien les crea. El último mes, uno de ellos encontró un toldo secreto colgando en lo alto de un rascacielos. Era una imagen de Sam en el juego con sus vaqueros doblados en los tobillos, llevando un lujoso contenedor. Hacía incluso el signo del pulgar levantado con la mano.» No era un presagio, sino más bien una señal de que los planes de Sam para la competencia llegan en noviembre.

«En algún lugar de la línea de evolución, los shooters en primera persona olvidaron lo que se suponía que tenían que ser. Si miramos al *Doom* original vemos que era un juego sin pausas. De esa idea es de la que proviene Sam y de la que siempre ha provenido.» Estamos sorprendidos. Mientras lucha con oleadas de payasos que explotan, desafiamos a alguien a saber de dónde se supone que vienen.

Aunque Sam lo sabe: ha estado aquí antes. En 2002 Croteam desarrolló *Serious Sam*, un shooter ultraviolento y avasallador que dio lugar a una especie de culto de seguidores con sus personajes extravagantes y

» las estampidas continuas de enemigos.

Pobre Sam: justo cuando su archienemigo Mental parece que se ha ido para siempre, los espíritus de los antiguos sirios invocan a Sam para que los ayude. Un misterioso medallón de deslumbrante poder se ha roto y ha sido esparcido por los confines más alejados del universo. Siete mundos, 42 niveles e incontables enemigos se interponen entre Sam y Mental que está recuperando sus poderes. ¿Es la hora de traer de nuevo la bala de cañón?

Jugar a *Serious Sam II* por primera vez es un poco parecido a disparar una pistola de clavos en nuestra propia cabeza. Desde el principio, las fuerzas de Mental están para sacarnos los colores: 50 enemigos en pantalla al mismo tiempo. Es el único FPS que se nos ocurre en el que pasamos más tiempo caminando hacia atrás que hacia adelante. Las oleadas interminables de enemigos, la trama fina como el papel y el aspecto visual de colores brillantes son sólo la tónica, porque en Croteam están teniendo cuidado de no hacer un simple refrito de lo que hemos visto antes.

Se presentan nuevas armas que bien merecen que los probadores se froten los ojos y saquen capturas de pantalla. La más llamativa es el loro bombardero guiado que vuela sobre un objetivo, suelta una bomba y vuelve a por más. Sin embargo, si no encuentra nada que merezca la pena volar, el estúpido bastardo volverá revoloteando y nos soltará la bomba a nosotros. Hay más de una docena de armas, que van desde una nueva ametralladora de plasma (salpica a los enemigos de azul antes de disolverlos) a la escopeta hidráulica giratoria.

El propio Sam también tiene nuevas habilidades, como la "Fuerza seria". Gracias a algunas interpretaciones gloriosamente necias de lo que la física puede hacer, cuando Sam aumenta su poder puede romper trozos de escenario a su alrededor y arrojarlos como armas. Puede recoger puestos de mercado, pedruscos, vehículos y cualquier cosa que no esté fijada al suelo, para luego enviarla a toda velocidad por la pantalla, golpeando a los enemigos como si fueran bolos. Recogimos un puesto ambulante y lo clavamos en un agujero por el que salían enemigos. Todos se apoyaron contra él y entonces lanzamos rodando una bala de cañón burbujeante y todo salió por los aires, haciendo llover toda clase de filetes y órganos algunos segundos después.

↓ Dejémosles con la boca abierta para luego llenársela de blanco plasma caliente. Funciona muy bien.

Para la nueva entrega, Croteam ha preparado un surtido de inventiva y enemigos originales, que van desde muerdetobillos a mascanubes. Si no son pequeñas rocas a las que repentinamente les brotan patas y se convierten en bombas que se mueven a toda velocidad, son un conjunto gigante de patas mecánicas controladas por una cabeza de T-Rex desmontada. Una cabeza de T-Rex desmontada que fuma cigarros. Y aunque hayamos salido corriendo y chillando perseguidos por arañas robot del tamaño de un 747, se trata tan sólo de enemigos de "tamaño mediano". Alcanzamos a ver fugazmente a un jefe de final de nivel antes de que empezase una escena cinemática (Croteam no los incluyó en nuestra versión de *preview* para no estropear la sorpresa), y era terrorífico. Por lo menos sus tobillos lo eran. Seguro que Croteam ha enviado una solicitud al Libro Guinness de los Récords, en la categoría "mayor personaje de la historia del videojuego".

Con 50 enemigos en pantalla a la vez, Croteam también podrá alojar fácilmente a algunos de los de tamaño mediano en pantalla al mismo tiempo. En un determinado momento estábamos en un bosque en el que había muchas arañas encima de nosotros. Las patas formaban una espesura tan densa que la única forma de salir de allí era saltar a un "hover-tanque" de tamaño familiar y vaporizarlas a todas.

También vuelven los horribles ka- »

Saldremos corriendo y aullando perseguidos por arañas robot



↑ Este tipo no sonreirá mucho: va a recibir una dosis del nuevo cañón de plasma.



↑ Las torretas destrozan a los enemigos.

↑ Araña gigante contra escopeta.

ÉSTE ES UN EX-LORO

Algunas de las herramientas más extravagantes de *Serious Sam II*...

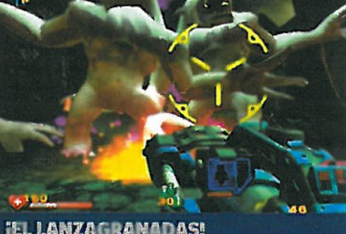
Serious Sam II se lleva la palma realmente en lo que a armas demenciales se refiere. Éstas son nuestras cinco preferidas: algunas ya son conocidas y otras no. ¡Pero todas nos gustan!



¡EL CAÑÓN DE PLASMA!
Todo lo que tenemos delante se vuelve azul y luego explota en una lluvia de carne y huesos. Delicioso.



¡EL LORO CON UNA BOMBA!
No lleva un dulce. Tampoco lo es: es letal. Encuentra un enemigo, dejará caer la bomba sobre nosotros.



¡EL LANZAGRANADAS!
Los enemigos más grandes se resbalan cómicamente en los proyectiles como si fuesen canicas antes de MORIR.



¡LA BALA DE CAÑÓN!
O "cañón", si lo preferimos. Si no logra derribar el enemigo, las explosiones acabarán el trabajo.



¡EL LANZACOHETES!
Es bueno para las naves o para los enemigos voladores. No es guiado, pero dispara muy rápido.



Uno de los malos de "tamaño mediano" de Serious Sam II.

» mikazes con cabeza de bomba, que corren hacia nosotros aullando fuerte antes de explotar en nuestra cara. Y si los cíclopes albinos gigantes que al ser eliminados por un rayo lanzan diablesas no bastan para inquietarnos, ¿qué tal un poco de acción de gladiadores? Los hombres ruedan metidos en bolas de hámster gigantes, que podemos secuestrar y accionar para darnos una vuelta por el entorno, salpicando el terreno con las tripas de los que vayamos haciendo papilla. Las bolas de hámster y los hover-tanques no son los únicos vehículos del juego: podemos flotar en gabarras que llevan montadas miniguns para rechazar ataques de helicópteros o subirnos a una moto quad. Si tenemos cuidado y no perdemos el control del vehículo podemos realizar misiones completas en una de ellas, aplastando todo bajo nuestras enormes ruedas. Cada vehículo monta alguna clase de arma, con munición infinita. La palabra "sutil" no existe en el vocabulario de Croteam.

Ciertamente no tenemos palabras para describir los siete mundos del juego. Hasta ahora hemos visto fuego y azufre, la tierra de los gigantes, castillos en nubes inmóviles en el aire, una isla paradisíaca y una metrópolis estilo *Blade Runner* barrida por la lluvia. Esta vez, la ambientación azteca/egipcia del primer juego se ha reemplazado por infernales escenarios inspirados en los hermanos Grimm. Además, esos entornos creados con ternura se pueden modificar en mayor o menor medida, con lo que destruiremos la vegetación y los edificios como si fueran castillos de arena. Y en la tierra de los gigantes hay una enorme ciudad de casas de madera en los árboles: hemos oído que si no tenemos cuidado, un loro extraviado tiene la habilidad de echar todo abajo con gran estrépito.

¿Y los modos multijugador? Sería una lástima no poder presentar tal abanico de monstruos a nuestros amigos y restringirlos a los jugadores individuales. Hemos oído que se está trabajando en un modo cooperativo para jugar hasta cuatro personas a la vez, cada una de las cuales estará armada con un arma diferente y su misión será permanecer viva lo máximo posible: lo que no es tan fácil cuando hay naves enemigas haciendo círculos por encima soltando rinocerontes mecánicos que destruyen todo lo qu encuentran a su paso.

Hemos jugado nuestra versión limitada del juego hasta la saciedad y la promesa de otro éxito de *Serious Sam* es evidente. Aunque el juego va a ser multiplatafroma y no queda virtualmente nada del motor original, Croteam ha permanecido fiel a los ideales que ellos creen que dan lugar a un buen juego. Y si esto implica incluir mujeres-águila con grandes labios, ¿quién somos nosotros para discutírselo? Puede no tener el mismo brillo lustroso del nuevo y mayor de edad *Doom 3*, pero respetando en primer lugar los fundamentos de lo que hace que los shooters en primera persona sean divertidos, *Serious Sam II* podría ser el éxito sorpresa del año.



Vienen muchos y rápido: ¡MÁTALOS!



«Hola, soy Spider-Man. ¿Te gusta mi nuevo aspecto de "cómic"?»

Revista Oficial XBOX IMÁGENES EXCLUSIVAS

Spider-Man vuelve en su mejor juego hasta la fecha, ¡y se trae a todo el universo de Marvel consigo!

Ultimate Spider-Man



Quién lo habría pensado? Una picadura de una araña radiactiva y, en un par de semanas, lanzando telarañas y llevando un traje de poliéster. Todos conocemos la historia de Peter Parker y de su transformación de estudiante en superhéroe, pero hasta que Brian Michael Bendis ahondó en la vida del joven Parker, sabíamos poco de cómo podría ser un Spidey adolescente. Afortunadamente, la creación de Bendis respondió todo lo que queríamos saber acerca de la vida del chico-araña en su pubertad. Hablamos de *Ultimate Spider-Man*, los elegantes cómics alternativos basados en la vida del joven Parker, y con un estilo visual que, para los propósitos de este artículo llamaremos Comic Inking™ (palabra registrada por Activision para referirse a algo parecido al cel-shading).

De hecho, aunque parezca una forma ostentosa de renombrar algo familiar para cualquiera, tiene algo más de lo que ya conocemos, además de una muy buena razón para utilizar la palabra "cómic".

Ultimate Spider-Man no es sólo que parezca un cómic, sino que se juega como si lo fuese. Los momentos de acción destacada, o las muertes particularmente violentas (luego contaremos más de esto) están animados por separado en paneles en pantalla estilo cómic. Una vista cercana de un globo ocular, un poderoso puñetazo desencaja mandíbulas y las muertes gráficas aparecen en tiempo real en inserciones que recuerdan el estilo del juego *XIII* de Ubisoft a medida que realizamos las acciones. También se utilizan para resaltar el sentido arácnido y avisar del peligro inminente. »



Spidey necesita priorizar tareas que son más urgentes que otras.

Los matones comienzan a saquear las calles de la ciudad tras la destrucción creada por su jefe: acabemos con ellos antes de enfrentarnos al malo principal.

El Escarabajo hace su debut en un juego, traje chillón incluido.

¿Tomar un taxi? Olvidémoslo: mejor por las paredes.

Los momentos de acción destacada están animados por separado en paneles estilo cómic

Aunque *Ultimate Spider-Man* utiliza el mismo motor que *Spider-Man 2*, la anterior entrega de Spider-Man realizada por Treyarch, los desarrolladores han subido la apuesta en lo que se refiere a tareas peligrosas para Spidey. Lo más obvio es el sistema de "Evaluación de amenazas", un elemento del juego que asegura de que todos los peligros sean lanzados contra nuestro héroe al mismo tiempo, lo que hace que ocuparse de ellos sea una tarea casi imposible. En cualquier momento, normalmente antes de la batalla de final de nivel, el jefe decide causar estragos, que nosotros tenemos que resolver. En una ocasión en la que Rhino se dedica a destrozar como un loco, Spidey necesita priorizar a cuáles de los aterrorizados ciudadanos tiene que salvar antes de hacer frente a Rhino. Peatones aplastados, cables de alta tensión y bebés en coches ardiendo requieren de nuestra atención primero: si cualquiera de ellos muere, se acabó el juego. Es demasiado implacable: mientras usamos una telaraña para liberar a un hombre atrapado bajo una torre, levantamos un coche de un charco de gasolina y detenemos a unos saqueadores, todo en un tiempo especificado, ya se habrá formado más caos en la calle que tendremos que resolver. Cuanto más rápido lo hagamos, más rápido podremos llegar hasta el jefe para patearle.

Pero (lo que es una novedad en un juego de Spidey) no pasaremos todo el juego salvando a los ciudadanos. De forma ocasional también tendremos que comérnoslos. Sí, comérnoslos. *Ultimate Spider-Man* es, citando a Motty, un «juego con dos mitades», dividido radicalmente entre hacer lo que está bien y ser un auténtico bastardo. Porque cuando no ayudemos a los inocentes seremos el más malvado enemigo de Spidey, el rastrero ser simbiótico del espacio... ¡Venom! Venom tiene mecánicas de juego muy diferentes a las de Spider-Man. Olvidémonos de las telarañas: Venom puede saltar grandes edificios de un salto y estirar sus brazos simbióticos para agarrar y dañar a cualquiera que esté a su alcance. Personas, coches, lo que sea, si está en su camino.

Venom puede enrollar sus grasientos tentáculos a su alrededor y lanzarlos a distancia contra el suelo, donde explotarán dejando una débil columna de humo naranja. No obstante, tiene un inconveniente: el bruto antinatural del espacio exterior debe alimentarse constantemente para mantener alta su vida-energía. Venom hace esto de forma excelente, yendo hasta un peatón, succionándolo con la profunda sima negra que tiene en su pecho y, a continuación, escupiendo sus restos palpitantes sin vida como si fuesen cáscaras de gamba. ¡De-li-cio-so!

Esta interesante dinámica nos permite jugar la historia desde ambas perspecti- »

A Venom le gusta comer gente.



Contemplemos cómo pasa el mundo.

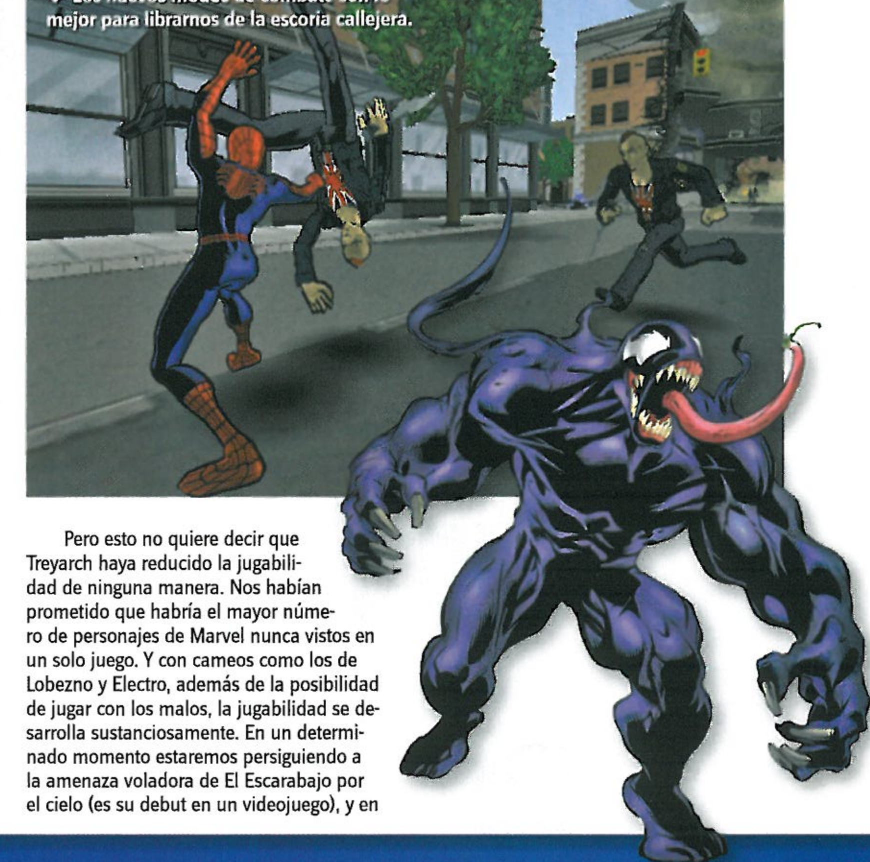


Nos balancearemos para atraparlo.

Rhino es letal. Su armadura pesada puede provocar todo tipo de explosiones.



Ni los personajes amistosos con Spider-Man, como Electro, pueden detener a Venom.



Los nuevos modos de combate son lo mejor para librarnos de la escoria callejera.

» vas de forma simultánea, pero también implica la utilización del espacio de Manhattan de formas muy diferentes. Jugando como Spidey lucharemos para mantenerlo en pie, mientras que Venom está enfadado y quiere matar y destruir. Aunque la estructura de las misiones de *Ultimate Spider-Man* es muy parecida a las de *Spider-Man 2*, en las que podíamos pasar todo el juego yendo de un lado a otro dándole palizas a la gente, la zona en la que lo hacemos se ha condensado bastante. Manhattan no es tan grande como antes, pero lo que queda incorpora más puntos de exploración y combate. Harán su debut los puntos de referencia de Marvel, como la Universidad Empire State y el Edificio Baxter, y además podremos jugar en la zona de Queens por primera vez (Rhino sufre un incidente particularmente desagradable con una grúa industrial/hormigón mojado/imán gigante). Al final, lo que queda es esencialmente *Spider-Man 2* pero sin las tonterías periféricas. Está condensado, estilizado, y es, en definitiva, mucho mejor.

Pero esto no quiere decir que Treyarch haya reducido la jugabilidad de ninguna manera. Nos habían prometido que habría el mayor número de personajes de Marvel nunca vistos en un solo juego. Y con cameos como los de Lobezno y Electro, además de la posibilidad de jugar con los malos, la jugabilidad se desarrolla sustanciosamente. En un determinado momento estaremos persiguiendo a la amenaza voladora de El Escarabajo por el cielo (es su debut en un videojuego), y en

¡VENOM ATACA! Romper coches y comer a la gente hasta la MUERTE



Evitemos a Rhino. Es muy poderoso.

¿Paredes verticales? Sin problemas.

¿Venom puede volar?

Para ser un jovenzuelo granoso, Spidey es bastante peligroso.

Esta nueva comedia de televisión es una basura.

¡Azota a tus enemigos como Venom!

¿Quién necesita manos siendo Spidey?

el siguiente estaremos crujiendo los huesos de Adamantium de Lobezno. Es una mezcla de Marvel con *GTA* y con *WWE*, ambientada en y sobre la Gran Manzana.

De hecho, esta variedad de nuevos enemigos y héroes ofrece mucho más de lo que cualquier aficionado a Marvel podría soñar y ofrece a Treyarch la oportunidad de presentar nuevos y característicos estilos de lucha.

También hay una mayor variedad de movimientos para realizar que en los anteriores juegos de Spidey, además de un nuevo sistema "golpear y correr" que hace que Spider-Man literalmente rebote en las paredes, golpeando a un malo tras las orejas, y a continuación saltando al otro lado de la calle para ponerse a salvo. Podremos descender en picado, patear a alguien en los dientes y luego desaparecer de nuevo por las alturas antes de que ni siquiera sepa qué ha ocurrido. Y mientras los estúpidos y cortos enemigos de Spider-Man siguen intentando entender qué ha pasado, el arácnido vuelve de nuevo balanceándose y disparándoles bolas pegajosas de telaraña hasta que quedan colgando atados a una farola como si fuesen un limpiacristales.

El juego tiene muy buen aspecto: es una señal alentadora de que en Treyarch han sido lo suficientemente seguros como para desarrollar *Ultimate Spider-Man* sin el respaldo de otra película mega-superventas tras él, o las muecas de la cara de Tobey Maguire para aumentar las ventas. Se trata de un *Spider-Man* nuevo y mejorado que se basa en los éxitos de una marca ya establecida y con un reconocimiento creciente. Con la promesa de numerosos extras secretos desbloqueables, que incluyen trajes, diseños y misiones adicionales, además de la posibilidad de ser el malo por una vez, *Ultimate Spider-Man* bien podría ser el mejor juego de Spidey hasta la fecha. Nos esperan nuevos modos de juego, además de nuevos desafíos.

Análisis

Escritos por jugadores que viven y aman los juegos. Ponemos a prueba nuestra capacidad de análisis para brindaros los mejores análisis posibles

¡Bienvenidos!

Esta es la sección de Análisis de la Revista Oficial Xbox, una de las más importantes de nuestra revisa. Para comprender nuestra política de puntuaciones, es muy importante que te familiarices con los parámetros que rigen todos nuestros análisis. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos y podrás entender al 100% qué queremos decir cuando nos referimos a un aspecto determinado. ¡Disfrútalos!

Puntuación

8.5-10.0
LA ELITE DE XBOX. LOS MEJORES JUEGOS DISPONIOBLES PARA LA CONSOLA.

7.5-8.4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6.5-7.4
PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO CON ALGUNA CARENCIA.

5.0-6.4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2.5-4.9
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO DEBES PRESTAR MUCHA ATENCIÓN.

0.0-2.4
UN JUEGO MALO, MALO, MALO.

Nuestros Iconos explicados



ELITE XBOX
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior.



JUEGO DEL MES
Nuestro juego favorito cada mes merece ser destacado.



XBOX LIVE
Contenido descargable, juego *on line*, o ambas opciones.

SÓLO EN XBOX
Un título exclusivo de Xbox al menos durante tres meses.

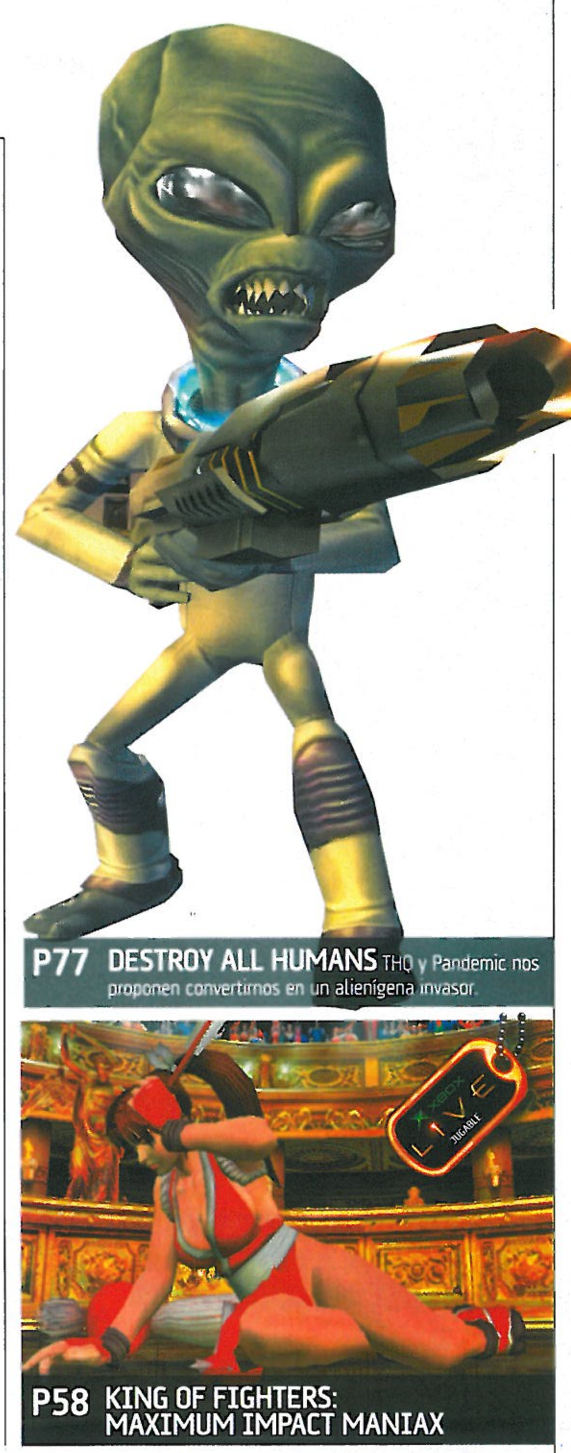


EN EL DVD
Una demo jugable o un vídeo del juego te espera en nuestro DVD.

P52 **HALO 2: PACK MAPAS MULTIJUGADOR** Aunque el modo off line de Halo 2 era genial, el juego de Bungie daba lo mejor de si en Xbox Live. Y ahora con estos nuevos mapas más todavía...

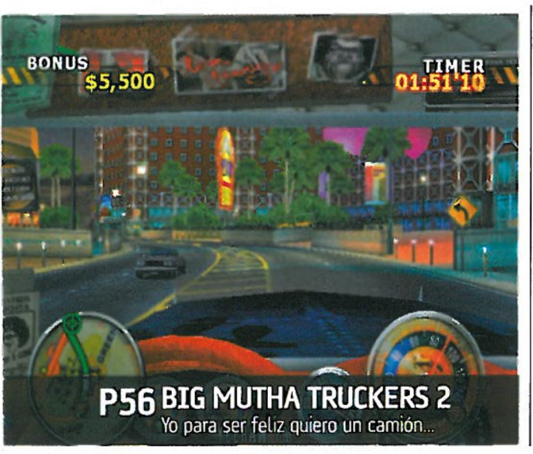


P66 LOS 4 FANTÁSTICOS
Otra licencia desaprovechada. Más allá de la calidad del filme, el juego podía haber dado mucho más de sí.



P77 DESTROY ALL HUMANS THQ y Pandemic nos proponen convertirnos en un alienígena invasor.

P58 KING OF FIGHTERS: MAXIMUM IMPACT MANIAX



P56 BIG MUTHA TRUCKERS 2
Yo para ser feliz quiero un camión...



P60 THE INCREDIBLE HULK: ULTIMATE DESTRUCTION El enfadado y verdoso personaje de Marvel vuelve a la carga con un juego que nos propone una autentica orgía de destrucción.

↑ Reliquia es uno de los nuevos mapas ambientado en grandes áreas exteriores.

Pack Mapas Multijugador Halo 2

¡Anda! Un juego que puede descargarse legalmente desde Internet



Sorpresa, sorpresa. No es la primera vez que un juego de Xbox recibe lo que tradicionalmente se ha considerado como una expansión en el mundo del PC -ahí tenemos los casos de *Ghost Recon* o *Rainbow Six*-, pero sí estamos ante la primera ocasión que recibe un híbrido de estas características. Decimos híbrido, porque siendo honestos, al Pack de Expansión Multijugador de *Halo 2* le falta contenidos para considerarlo, precisamente, una expansión en toda regla. Nueve mapas multijugador de los cuales casi la mitad hace ya un tiempo que están disponibles para su descarga en Xbox Live de forma gratuita. Un gratis total que se habrá hecho extensible a los nueve para finales del mes de agosto, cuando esta revista llegue a los puntos de venta. ¿Y qué más contiene esta expansión como para que el jugador haya decidido rascarse el bolsillo? Pues no demasiado, la verdad. Lo más destacable es una nueva y breve secuencia cinemática que muestra una escaramuza entre los soldados humanos contra las fuerzas de El Pacto en la ciudad de Nueva Bombasa. Una escena interesante que hay que encajar tras el choque de la nave en la que viaje el Jefe Maestro al comienzo del segundo nivel de *Halo 2*. Otro video documental que desmenuza cada uno de los nuevos mapas mientras sus creadores explican particularidades de cada uno de ellos. Y un viejo *hit* de la E3: el primer video de *Halo* que vio la luz allá por 2000, antes de que Microsoft comprará Bungie y cuando *Halo* ya había dejado de ser un juego de estrategia pero todavía estaba siendo desarrollado para PC en lugar de Xbox.

¿Justifican estos contenidos la adquisición del *pack*? Si no se dispone de Live o un montón de amigos aprovisionados de Xbox con los que organizar una LAN, no. Si aún no te has despegado del modo *on line* de *Halo 2*, lo tendrás disponible en su totalidad desde finales del mes de agosto. Los últimos cinco niveles que todavía eran de pago, ahora de forma gratuita. Directos al disco duro junto a los que cuatro que ya habían sido *liberados* por Microsoft. Si no tuviste paciencia para esperar y adquiriste el *pack* nada más salir a la venta, entonces ya debes saber que el nivel de los nuevos mapas es excelente y otorgan una nueva frescura y vitalidad a la experiencia multijugador de *Halo 2*.

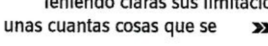
Teniendo claras sus limitaciones, hay unas cuantas cosas que se »



↑ Por ahora, los nuevos mapas sólo están



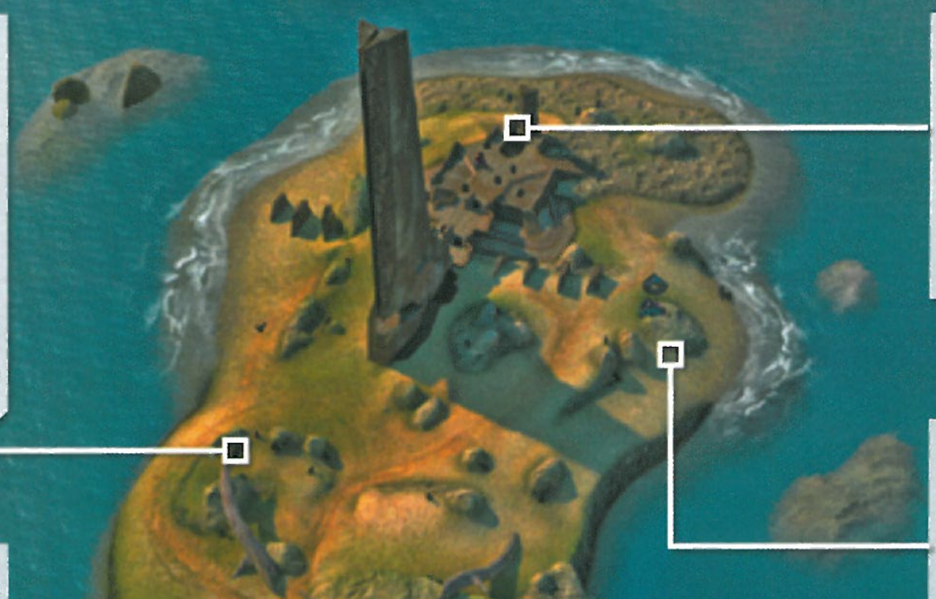
↑ Espectacular y completa vista de Santuario.



RELIQUIA: Batallas épicas a la sombra de los Forerunners.

PUNTOS CIEGOS. Las formaciones naturales de terrenos, restos de vehículos y escombros proporcionan numerosos abrigos fuera del alcance de los defensores de la base. Es el camino natural para tratar de alcanzar la base Forerunner a toda velocidad o pasito a pasito, oculto a los molestos francotiradores, que acostumbran a darse un auténtico festín en este mapa.

ALBATROSS. La base del bando que ataca en los modos de juego en equipo y por objetivos. Entre los restos de la nave estrellada abundan las armas y diversos tipos de munición.



EDIFICIO FORERUNNER. El elemento central en torno al que se ha diseñado el escenario. Y donde se producen los enfrentamientos más duros, cara a cara. Hay numerosos escondites, recovecos y elementos como para que haya que sudar cada metro.

RINCÓN DEL FRANCOTIRADOR. Una plataforma flotante que permite dominar buena parte del escenario. Hasta que alguien lo descubre y echa mano del tan socorrido lanzacohetes.



↑ Loco Rey de la Colina.



↑ Santuario es recomendable para 16 jugadores.



↑ Maratón se reencarna bajo las formas de Suma Caridad.

CONTENIDOS EXTRA
Además de los mapas.



↑ Además de los vídeos mencionados, el jugador encontrará una divertida demostración de las bondades del sonido 5.1 protagonizada por un Grunt y un Cazador. Y también el primer vídeo presentado de *Halo 2*. Lo que, junto al de *Halo* de la E3 2000, permite recorrer en unos minutos la trayectoria que ha seguido la serie *Halo* desde sus comienzos hasta la actualidad.

» pueden destacar de este *pack* multijugador y la forma en que Microsoft ha decidido sacarlo a la venta. Los contenidos extra puedan resultar un poco raquíticos -véase recuadro para el resto-, pero también hay pequeñas modificaciones de juego con vistas a mejorar la experiencia *on line*. El *pack* incluye la actualización lanzada recientemente por Bungie que solucionaba algunas aristas de *Halo 2* e intentaba poner coto a los tramposos que pululan por las partidas de Xbox Live. Muchos jugadores agradecerán pequeñas modificaciones en el juego como la posibilidad de expulsar al jugador que decide traicionar a sus compañeros, la desaparición de bugs explotados por los jugadores más perspicaces -como el poder pasar la bandera a través de un muro-, reducir la *utilidad* de poner el módem en *stand by* durante la partida o el aumentar la potencia de los ataques melee y las granadas, por ejemplo. También se han aumentado las listas de juego, hasta un total de doce. O sea, un *Halo 2* más amigable para el jugador honesto que no recurre a las trampas para aventajar a sus competidores.

Pero lo que importa son los nueve mapas creados por Bungie, donde hay mucho que hacer. En líneas generales, son de mayor tamaño, más variados y más complejos que la mayoría de los que se vieron en *Halo 2*. No hay una ambiciosa campaña *off line* en la que trabajar y se nota la diferencia.

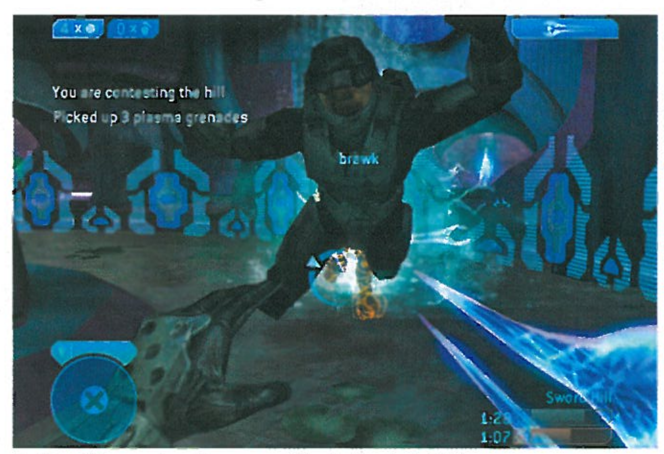
Hay mapas que incluyen notables giros como el tren bala que cruza a toda pastilla Terminal llevándose por delante a cualquier jugador que encuentre en su camino, o un Reliquia que modifica el diseño de sus estructuras según el tipo de partida que se lleve a cabo en el mapa. Hay otros tan faraónicos como el de Contención, entornos de juego recuperados del primer *Halo* e incluso de títulos anteriores de Bungie como *Marathon*. Muchos de estos detalles viene explicados en uno de los mejores manuales que hasta la fecha han acompañado a un videojuego, un cuader- »

↑ La vegetación del pantano de Secuela propicia los enfrentamientos cara a cara.

Los mapas son de mayor tamaño y más que la mayoría de los que se vieron en *Halo 2*

Información Adicional

ESTILO PC
Si señor, el *pack* multijugador de *Halo 2* requiere de un copia de *Halo 2* para poder jugarlo. El DVD sirve para instalar los nuevos mapas en el disco duro de Xbox. Para jugar, hay que hacerlo con la correspondiente copia de *Halo 2* en la videoconsola. No sucedía lo mismo con otros títulos de similares características como las expansiones de *Rainbow Six 3* o *Ghost Recon*, que no requerían de ningún juego anterior para su funcionamiento. ¿Seguirán este tipo de productos por el mismo camino que los de PC?



↑ **Simpática captura de una partida de Rey de la Colina.**


↑ **Contención es el mapa de mayor tamaño en *Halo 2*.**

» no que incluye mapas completos de cada nivel en el que se detalle la ubicación de las armas y otros elementos del escenario, así como información detallada sobre las características de cada nivel y las intenciones de sus creadores.

Secuela, por ejemplo, es una revisión del recordado mapa 343 Guilty Spark de *Halo*. Ambientado en un atmosférico pantano de Delta Halo y con su escasa visibilidad -debido a la niebla y la abundante vegetación-, es un mapa simétrico muy apropiado para Capturar la Bandera y Asesino. Terminal -véase recuadro- es un escenario de Nueva Bombasa y uno de los más destacables en una colección de mapas de gran nivel, recomendable para los juegos en equipo como Asalto y CLB. Santuario reutiliza ideas para el escenario Templo Delta que no entraron en *Halo 2* por falta de tiempo, está indicado para grupos pequeños de jugadores y requiere de una excelente coordinación entre los jugadores para defender la base de forma eficaz. Campo lleva al jugador de regreso a la mejor parte de la campaña *off line* de *Halo 2*, el asalto del Pacto a la Tierra. Un escenario pequeño en las calles de Vieja Bombasa, laberínticas y con tanta acción en las calles de la ciudad como en los tejados de los edificios. Brujería es otra revisión de un mapa del primer *Halo*. Hechicero se reencarna con el añadido de *ascensores de vapor* y modificaciones sutiles en su trazado, indicado para grupos pequeños.

No sucede lo mismo con Contención, el mapa más grande de *Halo 2*, con capacidad para albergar todos los vehículos del juego y que todos los jugadores estén a bordo de uno al mismo tiempo. Es enorme, nevado y una auténtica tortura cuando no se puede echar mano de un vehículo rápidamente. Géminis cuenta con uno de los diseños visuales más bonitos del *pack* y lleva al jugador de regreso al Suma Caridad, santuario del Pacto. Los jugadores más veteranos podrán reconocer en él a Dualidad, un mapa de *Marathon*, aquel shooter en primera persona para Mac con el que Bungie comenzó a destacar en los años 90. Reliquia -véase recuadro- es otro de los puntos álgidos del juego y tiene la particularidad de cambiar algunos elementos de sus estructuras según el tipo de juego. De esta forma, en una partida de Capturar la bandera no es tan sencillo penetrar en el interior de la fortaleza Forerunner central como en otra de Asesino, por ejemplo. Por último, Extensión es una de esas »


↑ **Las granadas han recuperado potencia.**


↑ **Reliquia es ya uno de los mapas favoritos.**

LA TERMINAL Sin Tom Hanks, afortunadamente.

ZONA EXTERIOR. La única área abierta de este mapa. A pesar de ocupar la esquina, es de un tamaño suficiente como para que tanque Wraith maniobre con soltura. Así que atentos....

SIN PARADAS. El tren bala que cruza a toda pastilla las vías del escenario hace su aparición cada treinta segundos, aproximadamente. No es el único vehículo en Terminal. Wraiths, Ghosts y Warthogs están ahí, pero la dificultad y el tamaño de los caminos no los convierte siempre en una buena opción. Es relativamente sencillo verse obligado a maniobrar más de la cuenta ofreciendo así un buen objetivo al enemigo.

TRAMPAS. El fenomenal gimmick de este mapa está en el tren súper rápido que cruza las vías cada pocos segundos. Una de las armas más codiciadas, la espada láser, se encuentra en las vías del tren. Si escuchas su sonido estando en ellas, despídete de tu personaje.

AL ESCONDITE. Este escenario de Nueva Bombasa está plagado de corredores y caminos de extremo a extremo del mapa. Un largo camino con muchas posibilidades para esconderse y evitar ser detectado.



↑ Las cintas de transporte de Extensión dan para muchas situaciones interesantes.

↑ El mejor shooter en Xbox Live.

» ideas sencillas y brillantes. Un área de carga de una nave atravesada por dos cintas de trasporte sobre la que pasan continúas cajas que ofrecen una excelente cobertura.

En el *pack* multijugador de *Halo 2* no hay ni un solo mapa flojo. Variados, interesantes, con múltiples niveles de acción y una sorprendente capacidad para adaptarse a la mayoría de los modos de juego de *Halo 2* y funcionar con casi todos, lo que demuestra el buen hacer de sus diseñadores. Una fantástica adición al universo *Halo* que quizás no tenga la envergadura suficiente como para considerarlo un pack de expansión en toda regla, al menos si se compara con lo que son este tipo de productos para los títulos de PC. Pero, a fin de cuentas, ya está disponible -o a punto- de forma gratuita y es material de primer nivel.

Resumen

HALO 2 PACK MAPAS MULTIJUGADOR TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Una brillante colección de mapas que mantienen a *Halo 2* como el mejor shooter on line de Xbox.
- ✔ Mapas equilibrados, inteligentemente diseñados, con multitud de recorridos y nuevas ambientaciones.
- ✘ Los contenidos extra son escasos. Interesantes, eso sí, pero saben a poco cuando acabamos con todos.
- ✘ Esta era una gran oportunidad para dar una conclusión adecuada a la campaña *off line* de *Halo 2*. Una pena.
- ✔ Un regalo inexcusable para todos los usuarios de Xbox Live. Como descarga gratuita, no tiene precio.

Veredicto

La excelente experiencia *on line* de *Halo 2*, corregida y aumentada. Obligado para los usuarios de *Live* y para todos los amantes de los shooters.

8,6//10

Big Mutha Truckers 2: Truck Me Harder

Están locos estos camioneros



Siguiendo el mismo patrón marcado por la primera entrega, *Big Mutha Truckers 2* es un juego donde nos meteremos en la piel de un camionero que debe rescatar a su madre de la cárcel. Para ello necesitará conseguir dinero, trabajando, trapicheando y comerciando, con el que sobornar a los diferentes miembros que conforman el jurado que juzgará a su mamaíta.

El planteamiento de *BMT2* no es tan flojo como parece al principio. La idea es bastante buena y consigue aportarnos la suficiente diversión durante un par de horas, pero a partir de ahí la monotonía comienza a hacer acto de presencia y perderemos nuestro interés rápidamente al comprobar que hacemos siempre lo mismo: viajar del punto A al punto B para ir ganando dinero poco a poco.

Se ha intentado darle al juego un cierto grado de autonomía. Podemos, en teoría, viajar a cualquier punto del mapeado y dirigirnos a cualquier ciudad que deseemos. Pero lo malo de *BMT2* es que después de cargar nuestro camión en una ciudad, debemos marcar el punto de destino antes de salir. Este destino será invariable y una vez en ruta no podemos entrar en ninguna otra ciudad que no sea la marcada. O sea, que tenemos un mapa bastante grande, un buen puñado de carreteras por donde conducir y otro puñado de ciudades destino, pero no tenemos la libertad suficiente para aprovecharlo al máximo. En cada ciudad los precios de las mercancías varían y además éstas pueden comportar un mayor o menor riesgo al trayecto puesto que las hay ilegales o perecederas. Sin duda, el contrabando es la forma más fácil de ganar más dinero en cada trayecto, pero comporta un riesgo importante de ser arrestados y perder así la carga y el dinero.

A partir de aquí, el juego se convierte en una mezcla de juego de carreras y mini-juegos. Antes de salir de ruta se nos obliga a apostar un dinero que marcará el tiempo límite que tenemos para llegar al destino, como si de un arcade de carreras se tratara. Después, con el camión, podremos chocar contra los coches para ganar más dinero, burlar a la policía si corremos demasiado, recoger vagabundos, esquivar a los OVNIs, aplastar a motoristas, etc. Cada acción comporta dinero extra, pero sólo lo cobraremos si llegamos al destino antes de que se acabe el tiempo. Tras llegar a la ciudad, venderemos la carga y vuelta a comenzar: comprar más mercancías y apuntar a otro destino. Así hasta recoger el dinero suficiente como para pagar al siguiente miembro del jurado.

El apartado técnico no está mal del todo, aunque se queda algo corto si lo comparamos con los títulos de actualidad. El apartado gráfico es correcto, sin nada destacable hacia ninguno de los lados de la balanza. Hay más de 20 personajes con los que dialogar y comerciar, bien animados pero que responden a todos los estereotipos imaginables. El control del camión es lo más destacable, aunque al principio es un poco difícil cogerle el truco.



↑ ¡No intentéis esto en casa, chicos!

Información Adicional

DINERO FÁCIL
Cuando entres en una ciudad, habla siempre con el camarero por-



que seguramente te ofrecerá cumplir alguna jugosa misión alternativa a cambio de dinero. Generalmente son pruebas ridículamente fáciles, basadas en carreras por *checkpoints*, así que acéptalas todas.



↑ Completa los mini-juegos por dinero



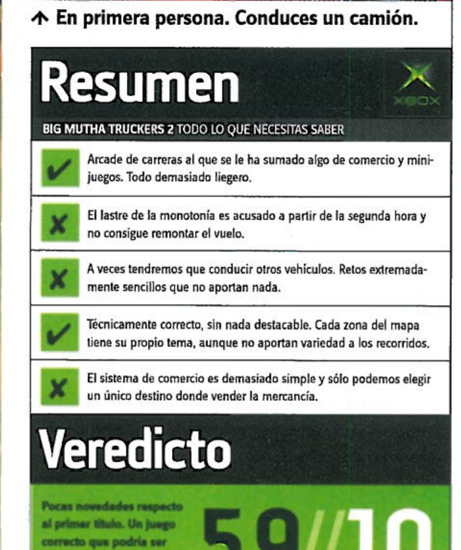
↑ Hay extrañas coincidencias en este país.



↑ En primera persona. Conduces un camión.



↑ En una situación camión-contra-coche, el camión siempre ganará. Ahora ve a por los moteros sólo por diversión.



Resumen

BIG MUTHA TRUCKERS 2 TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Arcade de carreras al que se le ha sumado algo de comercio y mini-juegos. Todo demasiado liegero.
- ✘ El lastre de la monotonía es acusado a partir de la segunda hora y no consigue remontar el vuelo.
- ✘ A veces tendremos que conducir otros vehículos. Retos extremadamente sencillos que no aportan nada.
- ✔ Técnicamente correcto, sin nada destacable. Cada zona del mapa tiene su propio tema, aunque no aportan variedad a los recorridos.
- ✘ El sistema de comercio es demasiado simple y sólo podemos elegir un único destino donde vender la mercancía.

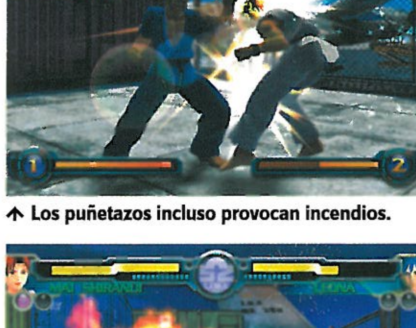
Veredicto

Pocas novedades respecto al primer título. Un juego correcto que podría ser algo más si no fuera por culpa de la monotonía.

5,9//10



↑ ¡Chicas contra chicas! ¿Por qué nos gustará tanto?



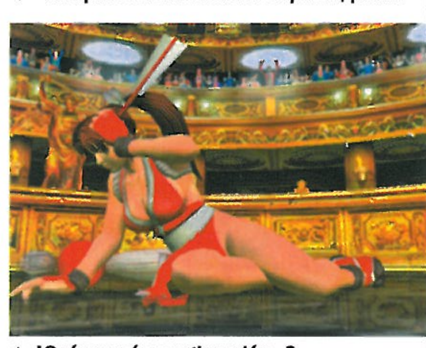
↑ Los puñetazos incluso provocan incendios.



↑ Alucinarás con la velocidad de este juego.



↑ «¡Chúpate este movimiento especial, patán!»



↑ ¿Qué pasará a continuación...?

King of Fighters: Maximum Impact Maniax

¿King of Fighers en 3D? ¡Es el FUTURO!



Des: SNK Playmore
Editor: Ignition
Distribuidor: Virgin Play
Live: 2 jugadores
Jugadores: 1-2
Salida: Ya disponible
www.ignitionent.com
Pegi: +12

Han tardado lo suyo, pero por fin podemos dar gracias a SNK por conducir su venerable saga bidimensional de *King of Fighters* hacia los derroteros que marca el siglo XXI. En un mundo en el que los móviles pronto serán del tamaño de un grano de arroz y en el que hay gente que planea sus vacaciones en un parque temático lunar, *King of Fighters* ha decidido por fin integrarse en el mercado de las tres dimensiones.

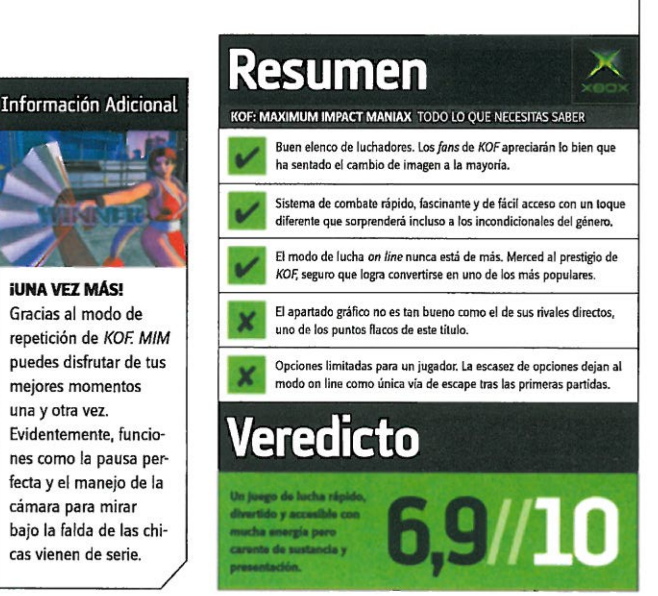
La decisión no será del agrado de todos. Los incondicionales de *KOF* seguro que se estiran de los pelos ante semejante acto sacrílego. Sin embargo, para toda esa gente que babea ante los logros de títulos como *Soul Calibur II* o *Dead or Alive Ultimate*, el cambio debía producirse tarde o temprano.

¿Se rediseñarán las desafiantes protuberancias de Mai Shiranui para sacar partido de la potencia sin par de Xbox? Crucemos los dedos y toquemos madera para que así sea.

Evidentemente, se han planteado unos cuantos problemas. En primer lugar, *Maximum Impact* presenta unos perfiles poco pulidos, sobre todo si los comparamos con los de *DOA Ultimate*, aunque tan nimio fallo no nos va a desalentar. Como todo buen juego de lucha, lo que importa son las propias peleas y *KOF: MIM* aporta un sistema de combate decente. La mezcla de rapidísimos combos encadenados y técnicas de lucha tradicionales de los títulos en 2D (atención *fans* de *Street Fighter* porque las bolas de fuego de un cuarto de circunferencia vuelven a la carga) redunda en sistema familiar y diferente al mismo tiempo. De hecho, es muy, muy rápido (mucho más que el de *DOA Ultimate*) y de fácil manejo, de tal manera que resulta ideal para los recién llegados al género que se limitan a martillear botones todo el rato.

Además, es compatible con el entorno Live, factor que aumenta de forma considerable su durabilidad tal y como ha quedado demostrado con *DOA Ultimate*. Pero aparte de la opción multijugador, el modo arcade para un jugador, un modo de misiones algo breve y diversos entretenimientos a varias bandas, la oferta jugona de *Maximum Impact* se antoja excesivamente corta, y ése es su principal fallo. Al no contar con una generosa lista de secretos por descubrir o de interminables modos de aventura al más puro estilo *Soul Calibur II* en los que explayarse a gusto, el juego apenas sí se diferencia del resto de títulos de lucha.

Los combates son frenéticos y entretenidos, derrochan energía y permiten practicar movimientos especiales espectaculares, pero el conjunto se antoja escaso, sobre todo si tenemos en cuenta que prácticamente por el mismo dinero puedes hacerte con títulos como *DOA Ultimate* o *Soul Calibur II*. En resumidas cuentas, entretenido, pero no esencial.



Información Adicional

¡UNA VEZ MÁS!
Gracias al modo de repetición de *KOF MIM* puedes disfrutar de tus mejores momentos una y otra vez. Evidentemente, funciones como la pausa perfecta y el manejo de la cámara para mirar bajo la falda de las chicas vienen de serie.

Resumen

KOF: MAXIMUM IMPACT MANIAX TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Buen elenco de luchadores. Los *fans* de *KOF* apreciarán lo bien que ha sentado el cambio de imagen a la mayoría.
- ✔ Sistema de combate rápido, fascinante y de fácil acceso con un toque diferente que sorprenderá incluso a los incondicionales del género.
- ✔ El modo de lucha *on line* nunca está de más. Merced al prestigio de *KOF*, seguro que logra convertirse en uno de los más populares.
- ✘ El apartado gráfico no es tan bueno como el de sus rivales directos, uno de los puntos flacos de este título.
- ✘ Opciones limitadas para un jugador. La escasez de opciones dejan al modo on line como única vía de escape tras las primeras partidas.

Veredicto

Un juego de lucha rápido, divertido y accesible con mucha energía pero carente de sustancia y presentación.

6,9//10



BUCADORES POLIFONICOS. **ENVIA: DIVERPOLI al 7282**

TODOS LOS PRODUCTOS NECESITAN WAP. **ENVIA: DIVERWAP al 7282**

POLIFONICOS ARP AL codigo 7282

Envia ARP 85439 al 7282

tops DIVERMOVIL

85454 This fire
85453 Luna
85450 Perdición
85448 Lo que pasó pasó
85447 Contigo
85445 Dame otro tequila
85444 Oleada
85440 Psychedelic Sally
85439 Axel F (Crazy frog)
85437 La musicalite

SUPER TOPS

85496 Gloria bendita
85495 Te haria una casita
85494 We belong togheter
85492 Holloback girl
85493 S.. you have been g..
85491 Beautiful soul
85490 Ass like that
85489 Lonely
85488 Yo ando suelto
85487 Obsesion

SONIDO REAL

77763 Que pasa nen?
77258 Coge el p. telefono cabron!
77786 Que pasa neeeeeeeeeeng!
77339 Tienes un mensaje nuevoo
77148 Te llama la guardia civil
77251 Mensajeeeeeeeeeeeee
77435 Osea te cojo el telefono
77281 Cogelo que es tu camello
77007 Orgasmo
77247 Un poquito de por favor
77419 Por dios trata de cogerlo
77386 Que poderio tengo en el c..
77178 Cuñaaaaao
77762 Como el luisma no se entera
77123 Que alguien me coja!
77116 R2D2
77018 Teléfono antiguo
77334 Grito de Tarzan
77117 Musica del No-do
77223 Formula 1
77045 Harley Davidson
77048 Sirena de policia

LOS ULTIMOS

85521 Sonrisas de papel
85519 La ciudad perdida
85518 Lloro por ti
85514 Te regalo
85506 Mi flamenquito
85505 El bola
85504 Soldadito marinero
85503 So payaso
85500 Chacarron
85498 Agitalo
85496 Gloria bendita
85495 Te haria una casita
85488 Yo ando suelto
85487 Obsesion
85485 Lo mejor del amor
85484 La razón que te demora
85483 Un osito de P.de Taiwan
85482 Soy cordobes
85481 La mano de dios
85480 El aprendiz
85479 Contra viento y marea
85478 Mujer amante
85477 Una noche fria
85476 Un largo cam al cielo

CANCIONES REAL

3581 La camisa negra
3430 Devuélveme La Vida
2155 Mariacaipirinha
3408 Gasolina
3526 Chupa Chupa
2956 Hasta cuando
2929 Eres un enfermo
3432 Pobre diabla
2793 Perdoname
2625 Feel
2640 Baila morena
2659 La gata (palante)
2176 Enjoy the silence 04
2180 Moonlight shadow
2620 Hey boy hey girl
2834 The number of the beast
2911 Naci Orishas
3562 Don´t phunk with my heart
2197 Personal Jesus
2721 Run to the hills
2639 Dale don dale
3425 Lady Blue
2876 Presiento que me engañas
2791 Lethal industry

DISCO DANCE

85520 All the way
85486 To the club
85467 Rocker
85443 The sun and the rainfall
85442 To have and to hold
85439 Axel F (Crazy frog)
85353 From Paris to Berlin
85339 Resurrection
85324 Hit my heart
85323 Star to fall
85288 Four to the floor
85285 Adagio for strings
85626 Saxo
85245 Anglia
85212 The world is mine
85209 Shine a little love
85201 Right here, right now
85195 Pray
85194 Southern sun
85193 Resurection
85192 Back to basics
85191 Love comes again
85190 Let forever be
85189 The golden path

TOPS CINE TV

85511 Cronicas marcianas
85510 Aqui hay tomate
85508 Pasión de gavilanes
85461 Everything burns (4 Fan)
85441 Verano azul
85440 Psychedelic Sally (COKE)
85365 Tema da Vitoria
85326 Woo-hoo
85318 50x15
85310 Salon del trono -Final-
85298 Los simuladores
85219 Volkswagen Golf
85198 Ocean´s eleven
85197 Los puentes de Madison
85187 Get yourself high
85185 Spongebob Squarepants

tops ESPANOLAS

85290 La camisa negra
85302 La tortura
85378 ¡Qué pasa neng!
85351 Zapatillas
85303 Caminando por la vida
85342 Devuelveme la vida
82935 Noches de bohemia
82652 Fiesta Pagana
85265 Esto es pá ti
85662 A toda mecha
84997 Valio la pena
85069 Antes muerta que se..
85161 Perdoname
85317 Nada fue un error
82247 Cannabis
85670 Eres un enfermo
84428 Asturias
85158 Volverte a ver
82364 Chiquilla
85338 Chupa chupa
82886 Ni más, ni menos
85252 Nunca volvera
85234 No me toques las palmas que me conozco
82380 Dame Veneno
84642 Angel malherido
85291 Las palabritas
84993 Precisamente ahora
83849 Molinos de viento
85430 A tontas y a lokas
84920 Pastillas de freno
85260 Brujeria
85416 Pokito a poko
82284 Color Esperanza
84216 La costa del silencio

REGGAETON

85513 Hermanita
85509 Loba
85501 Voy paya
85499 Sientelo
85497 Metele sazón
85466 Asesina
85465 Te quiero
85453 Luna
85448 Lo que pasó pasó
85426 Bandida
85343 Noche de travesura
85632 Yo no soy tu marido
85629 Gasolina
85628 Culo
85627 El Latigo
85257 Me voy pal party
85253 Felina
85249 Hasta cuando
85247 La gata suelta
85244 Papito ven a mi
85242 Provocandome
85237 Muevete y perrea
85235 Sigue bailando
85226 Gata gangster.
85211 El baile del pescao
85210 Mueve mami
85180 Cuando volveras
85179 Tu eres ajena
85166 Amor de colegio
85154 Quiero saber
85153 Dale don más duro

FONDOS Y AMINADOS ARF AL codigo 7282

Envia ARF 36170 al 7282 o llama al 806.526.320

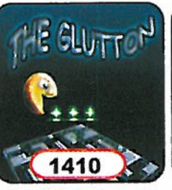


JUEGOS JAVA ARJ AL codigo 7282

ARJ 1653 al 7282 o llama al 806.526.320



















TU NOMBRE CANTADO EN TU MOVIL

Envia: ARP espacio LETRAseguido de tu nombre al 7282

ARP letrapaco al 7282

PACOoooo te llamamannnnnn

PACOoooooo suena el telefonoooooo

TOPS CENSURADOS

VIDEOS XXX
VSEXY al 5868
Codigo del 01 al 40

FOTOS SUPER X
FSEXY al 5868
Codigo del 01 al 40

ANIMACIONES XX
ASEXY al 5868
Codigo del 01 al 15

Comprueba que tu móvil es compatible con nuestros productos. Activa tu wap, ***ENVIA : DIVERWAP al 7282*** *indicando tu operador. Miles de tomos, polifónicos y sonidos reales, sino encuentras lo que buscas Activa los buscadores.* ***ENVIA: DIVERTONO al 7282*** *indicando cantante o canción para tonos.* ***ENVIA: DIVERPOLI al 7282*** *indicando cantante o canción para polifónicos o sonidos reales. Coste del servicio red fija 1.09€, red móvil 1.51€ iva incluido , SMS Movistar 0.90€ Amena y Vodafone 1.20€ iva no incluido. Mayores de 18 años Pide permiso a tus padres. Producto ofreció por Publictelecom i Publicitat, sl. C/ Brutau, 55 08203 Sabadell Barcelona. Más información en* ***www.divermovil.net*** *o en info@divermovil.net Información negocios en info_negocios@divermovil.net ,El Buscon,Intruders,Tragacocos, Toratora, Madmass,Golf Copyrights© Mobile Solutions Consulting Group, S.L. Todos los derechos reservados.EL JUEGO LIGA OFICIAL ACB 2004-2005 ES PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL COPYRIGHT © A.C.B.. ©2004 Hdros. J. Escobar/Ediciones B/BRB Licenciado por BRB Internacional,*



ENTRA EN LA WEB: WWW.DIVERMOVIL.NET

Entra en el mejor contenido para Adultos. wwww.miracomoselomontan.com

↑ Toneladas de objetos en el inventario pueden utilizarse como armas improvisadas para utilizar el talento destructivo de Hulk.

Revista Oficial XBOX ÉLITE

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

El hombre más enfadado del mundo se desquita de sus problemas con todo el planeta en esta destructiva secuela



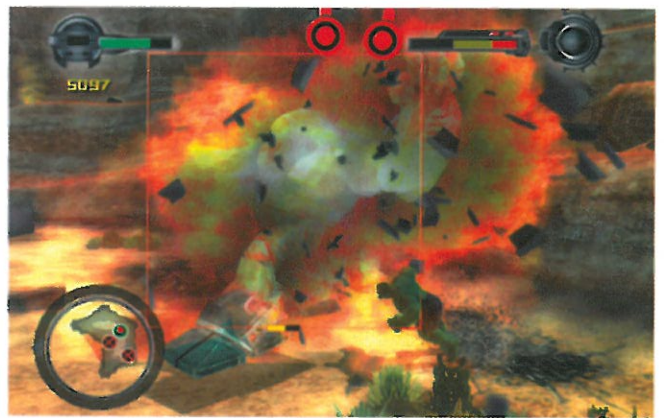
Leamos de nuevo el título. La parte final. Pone *Ultimate Destruction* (destrucción final). Si es cierto lo que pone en la caja, entonces podría tener razón en que este juego nos permitirá destrozar todo lo que hay en pantalla con un mero golpe de nuestra gigante muñeca verde. Efectivamente, podemos. Y también es una sensación extrañamente asombrosa. Esta secuela de *The Hulk*, el título de acción original, es todo diversión. Toneladas de ella. La verdad es que es de los juegos más divertidos que hayamos jugado nunca. Tras una sesión exhaustiva de machaque del juego, soltamos a regañadientes el pad, y si no hubiera sido por las necesidades humanas básicas de agua, comida y sueño, seguiríamos sentados delante de la TV, perdidos en una orgía de metal retorcido y una locura de conspiraciones y palizas.

La piedra angular del juego son los Puntos de destrucción y, por si aún no te has dado cuenta, va sobre destruir cosas: esto es, cada objeto tangible en el mundo del juego. Por supuesto que hay una línea argumental bastante decente a lo largo del juego y el guión es del estilo que agrada a los amantes de los cómics: el científico Emil Blonsky, director del proyecto militar ultrasecreto "La División", y toda su malvada cohorte gubernamental que le rodea están realizando experimentos para probar los efectos de las mutaciones en los seres humanos. Esforzándose por encontrar una cura para si mismo y para el Dr. Banner, se engancha a la ayuda de compañeros mutantes y criaturas de otros mundos en una siniestra apuesta por la dominación del nuestro y desciende a la locura como la Abominación. Sin embargo, en realidad cada misión de la historia es una mera excusa para el aplastamiento y la destrucción implacables de todo lo que hay a la vista. Y no hace falta que subrayemos demasiado que eso es Una Cosa Buena.

El fantástico diseño de los niveles complementa la acción. Un entorno enorme por el que podemos vagar libremente con ubicaciones en la ciu- »



↑ Hulk deja marcas de derrapes allá donde va.



↑ Los robots grandes y pesados hacen que Hulk se ENFADE.

Información Adicional

PIEZAS DE COLECCIONISTA
Obviamente, cada juego relacionado con un cómic tiene los obligatorios extras coleccionables, y en *Ultimate Destruction* hay 60 repartidos por todo el mundo del juego. Al encontrarlos se desbloquean películas, diseños y un par de personajes sorpresa.



↑ **Nosotros también acabaríamos dementes si el ejército estuviese disparándonos cohetes.**



↑ **¿Veis lo que pasa cuando se enfada?**

PUÑO DE ACERO

Hulk manda al desguace todo lo que encuentra. Receta segura para el desastre.

El modo de transformación en armas es una adición fantástica y proporciona formas de enfrentarnos a situaciones diferentes...

↑ Si cogemos un autobús y lo agarramos aparecerá la opción de transformación...

↑ Lo convertimos en un ariete improvisado con el que aplastar a los canijos enemigos...

↑ O lo utilizamos como escudo para que Hulk pueda tranquilizarse unos momentos.

» dad y en el desierto proporciona un impresionante terreno de juego en el que saltar y botar. En esta secuela, Hulk puede correr hacia arriba y hacia abajo por los edificios, además de a través de ellos, simplemente manteniendo pulsada la tecla de sprint (gatillo R). Esto allana el camino para expandir la zona de juego tanto vertical como horizontalmente, en un grado de libertad que iguala al de otra conversión de un cómic de Marvel, *Spider-Man 2*. La habilidad de salto supercargado de Hulk hace que saltar por el entorno sea rápido y sencillo, y una vez que controlamos los supersaltos, podremos recorrer enromes distancias en cortos periodos de tiempo, lo que suele ser vital en misiones basadas en el tiempo.

Tras terminar cada misión podemos volver al entorno actual y seguir destruyendo si es eso lo que nos apetece hasta que estemos satisfechos. El incentivo es conseguir Puntos de destrucción extra y hay montones de misiones de Desafío disponibles. No nos referimos a las aburridas carreras contrarreloj estilo *GTA*: esos divertidos minijuegos son un refrescante respiro para el maníaco verde, con toda la acción de las misiones principales incluidas.

Esto también ha permitido a Radical tirar la casa por la ventana al diseñar los enemigos a los que se enfrenta Hulk. Los canijos tanques del primer juego son poco convincentes comparados con los helicópteros, soldados acorazados y los terribles caza-Hulk robotizados con los que el divertido gigante verde tiene que vérselas esta vez. Una curva de aprendizaje progresiva asegura que conseguiremos suficientes puntos y aprenderemos suficientes movimientos para derrotar a los enemigos progresivamente más difíciles: aunque siguen siendo difíciles, el bien equilibrado »

JUGAR PARA REÍRSE La ciudad es un terreno de juego gigante de aventuras para Hulk...

Las submisiones y los minijuegos en *Ultimate Destruction* no son exactamente lo que podemos esperar de un juego de acción como éste, pero los desarrolladores han flexionado su gran y verde músculo cerebral y han ideado algunas formas extrañas, aunque muy divertidas, de conseguir Puntos de destrucción adicionales para mejorar nuestro monstruo.



Hulk se pone unos harapos impecables. Carguemos nuestro golpe y golpeemos nuestras pelotas.



Con un parecido cariñoso a King Kong, Hulk debe planear con seguridad hasta una zona de aterrizaje.



Hacemos de chicos buenos y arrancamos a indefensos civiles de un edificio en llamas. ¡Cuidado no los aplastes!



La violencia en el fútbol adquiere un nuevo significado gracias a un día de diversión pateando coches en la calle.



Las carreras contrarreloj estándar hacen que Hulk corra alrededor, entre y por encima de los edificios de toda la ciudad.



Si es destrucción pura lo que ansiamos, entonces los ataques de destrucción contrarreloj son difíciles de superar.

Información Adicional

ALERTA ROJA
A medida que avancemos destruyendo el centro de la ciudad, las autoridades irán subiendo gradualmente el nivel de amenaza que suponemos.



Cuanto más alto sea el nivel, más difíciles serán los enemigos a los que nos enfrentaremos y mayor será la cantidad de Puntos de destrucción que conseguiremos por eliminarlos.

Hulk puede desencadenar una oleada de destrucción que derribará todo lo que haya en un edificio de la ciudad



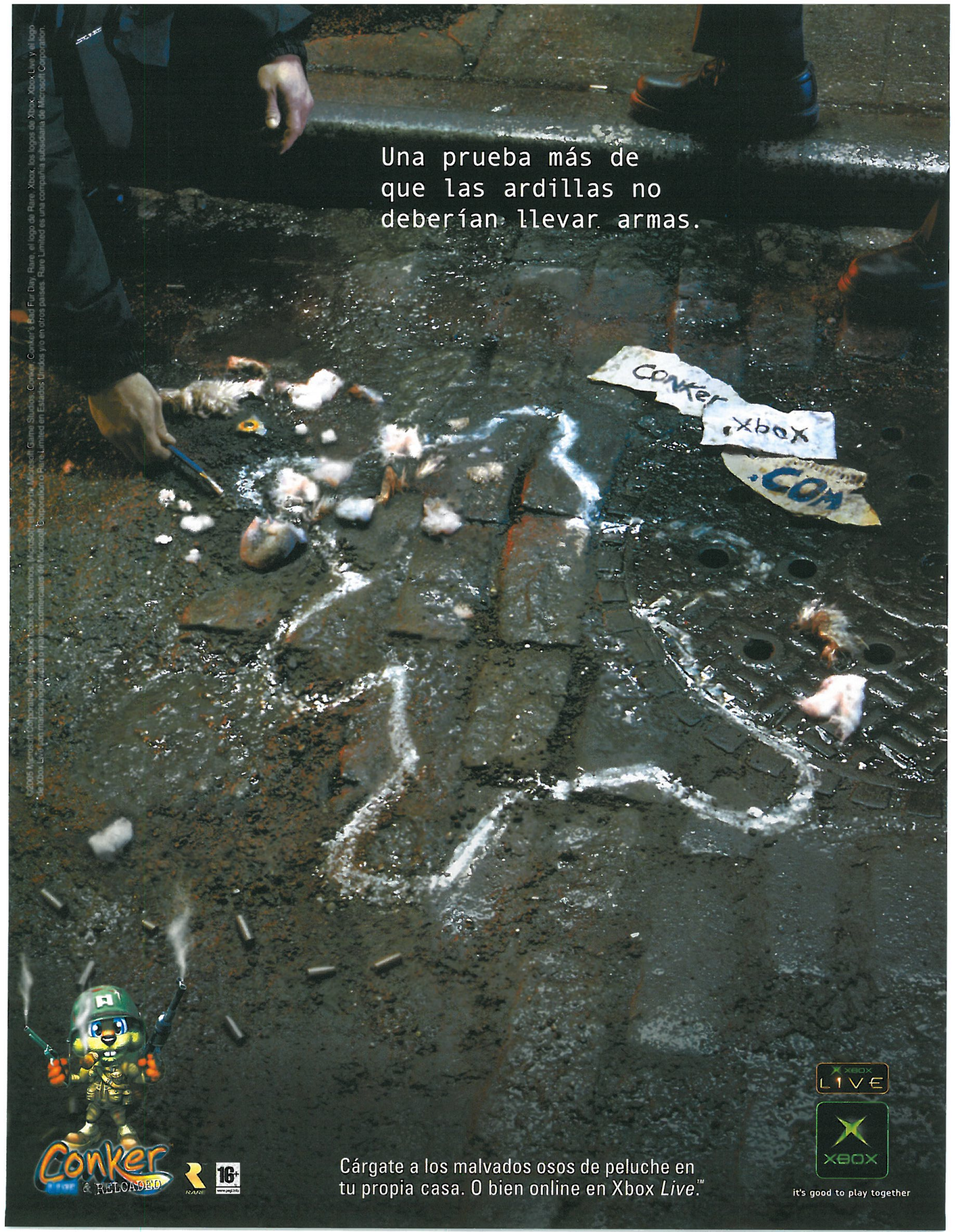
Hulk es muy ágil para su tamaño.

Derribaremos a los enemigos con cualquier cosa que haya a mano.

» nivel de dificultad hace que derrotarles sea posible además de divertido. Las batallas contra los jefes son del agradable tipo tradicional; apabullantes al principio, pero a base de repetirlas descubrimos la fisura en la armadura que nos permite darnos cuenta de como quitarlos de en medio. Es la satisfactoria diversión estilo retro.

Una de las mayores diferencias que observarán los aficionados del primer juego es la completa ausencia de las misiones basura de Bruce Banner que plagaban el original. Esto nos permite emplear más tiempo en hacer lo que Hulk hace mejor, que es quitarle el polvo a las cosas. ¡Fantástico! El aspecto visual también se ha mejorado notablemente con respecto al original: pensemos las diferencias entre el moderadamente pavoroso culturista Lou Ferrigno de la serie de los 70 con la cara pintada de verde comparado con el terrible monstruo CGI de la película de hace un par de años y nos quedaremos a la mitad. Las escenas cinemáticas (atmosféricas, variables y con una apariencia increíble) salpican los altamente detallados y semi-cel-shaded gráficos del juego dándole su aspecto espectacular y capturando perfectamente la esencia del cómic clásico.

Los Puntos de destrucción, obviamente, se acumulan al destruir cada objeto que se ponga al alcance de Hulk, que recibe puntos de bonificación por realizar combinaciones de gol- »


Una prueba más de
que las ardillas no
deberían llevar armas.
Conker.xbox.com
Conker
& RELOADED
16+
Cárgate a los malvados osos de peluche en
tu propia casa. O bien online en Xbox Live.™
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together







↑ Destruir por la pura diversión de hacerlo es divertido.



↑ Nos gusta sentirnos atraídos por una chica atractiva, pero no que agiten espadas.

Hulk puede convertir coches enteros en puños de acero con los que aporrear a los enemigos cercanos

Información Adicional

LAS COSAS DE BLONSKY

A medida que avance la historia, los jugadores desbloquearán los archivos del ordenador personal de Emil Blonsky. Contada desde la perspectiva de un hombre que está perdiendo rápidamente la cabeza, esos archivos proporcionan información de todos los personajes, ubicaciones y proyectos gubernamentales del juego, y son una lectura interesante; una bonita variación de la superflua pelusa que incluyen muchos juegos actualmente.



¡HOWZAAT!

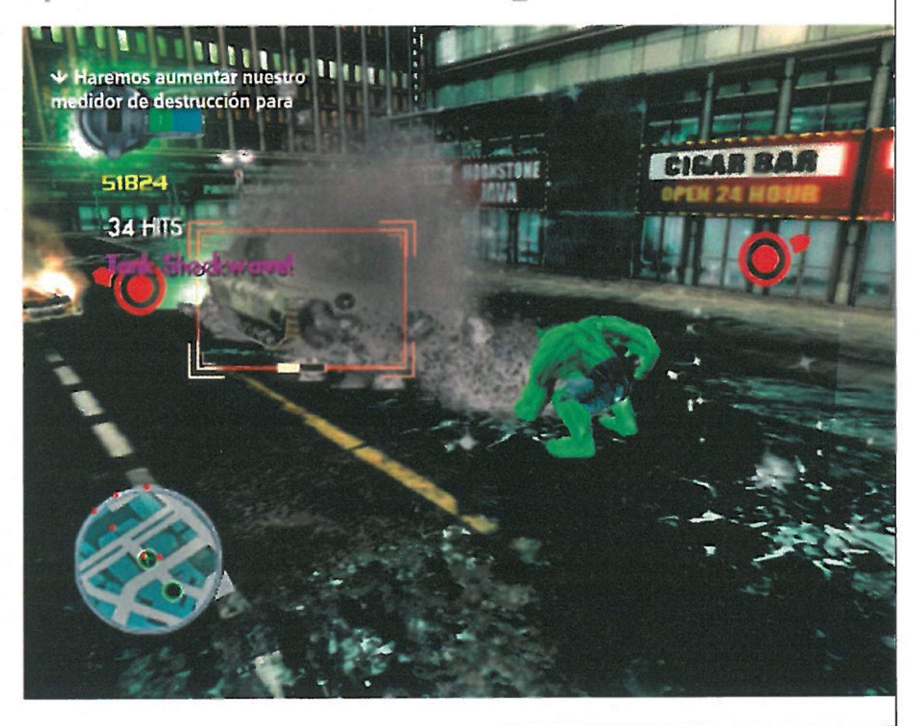
Una de las habilidades más satisfactorias de Hulk llega ya bien entrado el juego, cuando los jugadores pueden comprar el movimiento "Agarrar misiles". Es fantástico.

» pes múltiples y por completar con éxito cada misión de la historia. Los puntos se pueden utilizar para comprar más movimientos de combate al final de cada misión, muchos de los cuales (hasta 150) se van desbloqueando gradualmente a lo largo del juego. El sistema de combate es sencillo e intuitivo, y limitado principalmente a varios combos de dos botones: hasta los movimientos de aspecto más complejos son bastante fáciles de realizar después de un par de intentos. Y aunque hay una pila monumental de metal retorcido y explosiones en pantalla prácticamente todo el tiempo, toda esta locura conserva un cierto método y la acción nunca es demasiado dominante o confusa. Los ataques rápidos pueden recitarse casi sin esfuerzo, mientras que los movimientos más complejos pueden probarse en la zona de entrenamiento (donde tiene lugar el tutorial del juego, dentro de un simulador de Hulk nada menos).

Las armas son otra parte grande del juego y las que añaden una enorme cantidad de profundidad a la acción diaria y, por supuesto, a la destrucción constante. Al agarrar a un coche, autobús o camión que pase, Hulk puede aplastarlo y moldearlo a su gusto. Usando sus habilidades metalúrgicas amateur, Hulk puede convertir coches en puños de acero para pulverizar a enemigos y edificios. Los autobuses pueden utilizarse como escudos/arietes/monopatines improvisados, mientras que los camiones de misiles se convierten en los lanzadores RPG personales de Hulk, con los que puede lanzar una mortífera andanada de cohetes a los enemigos generando una tormenta de fuego de caos destructivo. Es diversión brillante.

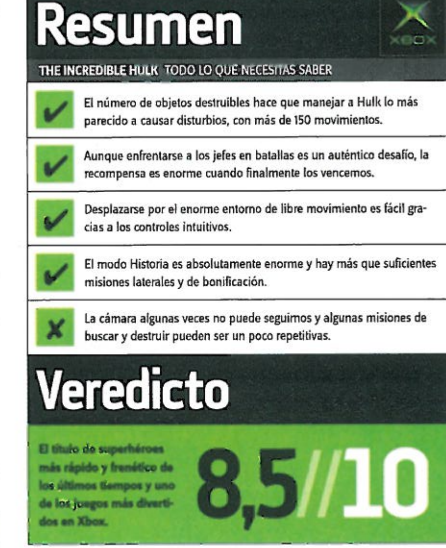
De forma acertada, la fuerza de ataque de Banner está gobernada por su estado mental, que va desde ligeramente demente a indignado y furioso. Los jugadores se ven animados activamente a destruir más objetos para mantener la locura del gran chaval, asegurándose de obtener el máximo partido de las habilidades de Hulk. Una vez que hemos acumulado suficientes puntos de destrucción para llenar el medidor de destrucción, Hulk llega al máximo de su enfado: a los enemigos que hay en la zona les gustaría estar fuera de la ciudad cuando el tipo verde enloquece. Estos ataques especiales tienen que cargarse manteniendo pulsados los botones X e Y, pero una vez que lo has hecho, Hulk desencadena una enorme oleada de destrucción que derribará todo lo que haya en un edificio de la ciudad. Impresionante.

La cámara tiene problemas ocasionalmente durante las luchas más ajetreadas: cuando Hulk necesita cambiar rápidamente de dirección, particularmente durante las batallas con los jefes, suele rotar a una velocidad irritantemente lenta. Salvo esto, considerando la cantidad de cosas que pasan en pantalla en cada momento, apenas hay ralentizaciones.



↓ Haremos aumentar nuestro medidor de destrucción para

Es difícil describir la sensación que se tiene al jugar a *Ultimate Destruction*. En lugar de llevar a centros de internamiento a los chavales delincuentes que van por ahí sembrando la destrucción con un coche, el gobierno debería hacerles jugar a este juego durante un día o dos. Es tal la implacable violencia de este juego que cualquier ansia destructiva pronto se ve exhausta en los pobres pixelados habitantes del mundo de Hulk. Es cierto que puede ser preocupantemente sádico agarrar un autobús lleno de escolares y utilizarlo como escudo para aporrear a una flota de coches de policía, antes de lanzarlo contra un grupo de peatones, pero cuando es tan divertido, ¿a quién le importa? Un juego fenomenal, estupendo y grande en todos los aspectos que va a encontrar tanto a los seguidores como a los que no lo son del gigante verde.



Resumen

THE INCREDIBLE HULK TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ El número de objetos destruibles hace que manejar a Hulk lo más parecido a causar disturbios, con más de 150 movimientos.
- ✔ Aunque enfrentarse a los jefes en batallas es un auténtico desafío, la recompensa es enorme cuando finalmente los vencemos.
- ✔ Desplazarse por el enorme entorno de libre movimiento es fácil gracias a los controles intuitivos.
- ✔ El modo Historia es absolutamente enorme y hay más que suficientes misiones laterales y de bonificación.
- ✘ La cámara algunas veces no puede seguirnos y algunas misiones de buscar y destruir pueden ser un poco repetitivas.

Veredicto

El título de superhéroes más rápido y frenético de los últimos tiempos y uno de los juegos más divertidos en Xbox.

8,5//10

↑ Con una bombilla nueva y un puñado de baterías frescas en su interior, la Antorcha Humana salta a la acción. Ardiente.

Los 4 Fantásticos

Sin ser fantástico, es mejor que la película



Era la crónica de una muerte anunciada. La adaptación del cómic de *Los 4 Fantásticos* a la pantalla grande ha pasado sin pena ni gloria por la cartelera veraniega. Desde que se supo que el encargado del proyecto iba a ser Tim Story, ya no quedó ninguna esperanza para los aficionados al cómic, entre los cuales nos incluimos. Y por la parte que nos corresponde, al analizar el videojuego de turno, nuestras alegrías -lo mismo que nuestras esperanzas previas- han sido también escasas, aunque sin duda mucho mayores que las que tuvimos al ver la película.

El juego adaptado desde la película, que a su vez es una adaptación del cómic -¿por qué no adaptan un videojuego directamente desde el cómic?- contiene todo lo que puede esperarse de un videojuego como éste. Argumento que sigue al del filme, escenas cinemáticas calcadas de éste, momentos de acción aprovechando las capacidades de los super-héroes, mejora de habilidades, algunos mini-juegos metidos con calzador y unos malos malosos con poca inteligencia para poder repartirles estopa a placer.

Siguiendo el patrón del filme, pero tomándose algunas licencias en contados momentos para darle un poco más de volumen a la historia, nosotros, los 4 Fantásticos, nos enfrentaremos al Dr. Muerte y a sus secuaces para evitar el dominio del mal y bla bla bla, además de luchar con otros enemigos aparecidos en el cómic como Topo o Diablo. El desarrollo de las misiones es siempre muy similar: en cada nivel controlaremos a uno o varios de los 4 Fantásticos recorriendo el mapeado hasta llegar al final. Mientras tanto, a lo largo del camino, nos saldrán al encuentro los enemigos de turno, a los que deberemos eliminar para seguir avanzando. Es el clásico arcade de máquina recreativa de toda la vida, pero actualizado y adaptado a los gustos actuales. También mejoraremos nuestras habilidades mediante puntos de experiencia, algo que exigen los jugadores actualmente y que tampoco podía faltar.

Los niveles no son especialmente largos y suelen durar entre 5 y 10 minutos a buen ritmo. La aventura principal se ha fraccionado en muchísimas secciones, quizá para darle más variedad al título y no hacerlo tan monótono. Aún así, *Los 4 Fantásticos* se hace un poco aburrido tras varias horas de juego y aunque esto es algo ya característico del género, aquí la monotonía se acentúa aún más que en otros títulos. La culpa la tiene claramente el diseño de la acción que es siempre igual y, por lo tanto, previsible. Comenzamos un »



↑ Vigila esa tormenta cósmica. Justo esa tan grande que tienes detrás de ti.



↓ Todos los juegos inspirados en cómics deben tener sus buenos jefes.

Información Adicional

MUJER INVISIBLE
¡Aargh! ¡Alerta de infiltración! *Los 4 Fantásticos* incorpora elementos de sigilo durante las misiones de Sue Storm gracias a su invisibilidad. Como era de prever son misiones bastante anodinas y completamente obviables. Abstenerse los seguidores de Sam Fisher; cualquier parecido con él es pura coincidencia.



MÁS CUATRO
Completa el juego en dificultad Media o Difícil (no es muy largo pero tampoco muy corto) y desbloquearás dos misiones extra secretas. Es una manera de agradecerte el haber estado sentado en primera fila esas horas de juego.



↑ ¡Está desafiando a la gravedad! ¡Lanzando cosas con el poder su mente queremos decir!

↑ Los chistes sobre el temperamento ardiente son muy buenos.

La aventura varía ligeramente cuando jugamos acompañados

» sub-nivel a los mandos de un Fantástico, eliminamos algunos enemigos y un poco después salen otros adversarios un poco más difíciles. Acabamos con ellos y continuamos nuestra misión, se une otro Fantástico a nosotros controlado por la IA, seguimos luchando y aparece un *mid-boss.* Damos cuenta de él, seguimos luchando y finalmente nos unimos al resto de Fantásticos para luchar contra el jefe de final de fase. Ni siquiera se han dignado en dotar a los jefes de algo más de variedad y, aunque son todos diferentes, siempre se derrotan siguiendo el mismo patrón, que no es más que esperar a que éste termine de ejecutar sus movimientos predefinidos, momento en el cual es vulnerable, para atacarle sin compasión. Después de repetir el bucle tres o cuatro veces habremos acabado con él. Absolutamente todos los niveles son iguales y siguen la misma estela e incluso llegaremos a adivinar muchos momentos supuestamente sorpresa.

En casi todas las misiones nos acompañarán otros Fantásticos y, aunque no podremos elegir nunca qué héroes pueden ser, sí que podremos alternar el control sobre ellos en cualquier momento. Habitualmente serán dos Fantásticos para cada nivel -también hay misiones en solitario- y el segundo personaje estará controlado por la IA del juego. No actúan especialmente mal y, aunque no ayudan mucho porque sus ataques apenas infligen daños a los enemigos, por lo menos tampoco molestan. El cambiar de un personaje al otro no afecta al desarrollo de las luchas ni al juego, excepto en momentos clave donde tendremos que hacer uso exclusivo de alguna de las habilidades de un »



↑ Tenemos que preguntarnos qué más puede alargar...

HEROES DEL CÓMIC Son fantásticos y son cuatro.

Hola, mi nombre es Reed Richards, pero podéis llamarme Mr. Fantástico. Tengo unos miembros realmente largos y elásticos, pero yo prefiero usar mi masivo intelecto para hackear ordenadores en lugar de golpear a los monstruos que me rodean.

Hola, mi nombre es Johnny Storm -el hermano pequeño de Susan-, y soy bastante calentorro. De hecho, puedo convertirme literalmente en una antorcha humana y lanzar bolas de fuego en cualquier dirección. ¡Caliente!

Hola, yo soy Ben Grimm. Soy un poco hosco, porque después de tomar 50 trillones de toneladas de radiación cósmica, me he convertido en La Cosa. Me divierto bastante machacando cosas, pero de hecho soy bastante tímido y un poco introvertido.

Hola, soy Susan Storm y soy la novia de Reed. Puedo parecer tan útil en una batalla como un pedo en un huracán, pero volverme invisible y usar mis poderes psíquicos para lanzar cosas por los aires.

Información Adicional

CLUB DE LA LUCHA
Al igual que el modo historia, *Los 4 Fantásticos* también tiene una arena de combate donde podrás luchar contra hordas y hordas de enemigos. Está muy bien para practicar un poco o para descargar algo de adrenalina. Preparaos para comer un poco de puños elásticos.



STAN LEE HABLA
Cada nivel tiene oculto un logo de *Los 4 Fantásticos* que puedes ir desbloqueando. Encontrarlos significa desbloquear modos extra para la arena de combate, *artworks* e información de la peli, incluso algunas entrevistas con los actores y el legendario Stan Lee de Marvel.

Es el clásico arcade de máquina recreativa de toda la vida, pero actualizado y adaptado

» héroe concreto. Por ejemplo, Mr. Fantástico puede *hackear* ordenadores y puertas, así que cuando se requiera tendremos que tomar el control de éste para comenzar el proceso, que no es más que un simple mini-juego a modo de puzzle y que es demasiado fácil en la mayoría de ocasiones. La Cosa, gracias a su fuerza, nos abrirá caminos donde antes no había. La Mujer Invisible nos protegerá con sus escudos, etc. Contra los jefes finales sí que estarán presentes todos los miembros del grupo siendo estas batallas las más confusas y caóticas.

Los 4 Fantásticos ofrece también un modo cooperativo para dos jugadores, aunque hubiera sido más lógico aprovechar a los cuatro héroes para que este modo lo aprovecharan tres amiguetes más. La aventura varía ligeramente cuando jugamos acompañados. Las misiones individuales de antes ahora son acompañadas, y esto hace que algunas situaciones ideadas para un jugador se vuelvan extrañas con dos. Por ejemplo, en la parte final del juego la Mujer Invisible tendrá que escapar sigilosamente de una cárcel. Para ella es fácil, claro, porque se puede volver invisible, pero si juega un amigo con nosotros su personaje no podrá y quedará en un segundo plano mientras el primero elimina a los enemigos sin que salte la alarma.

El sistema de combate no es del todo malo pero sigue sin aportar frescura, una vez más, al juego. Golpes vistos mil veces y un control igual al de siempre. Los combos son en su mayoría simples y poco efectivos porque los enemigos se caen al suelo al segundo o tercer golpe anulando la propia naturaleza del combo. Por otro lado, los golpes cósmicos, que restarán parte de nuestra energía cósmica y que se rellena sola con el paso del tiempo, añaden algo más de variedad y contundencia a las peleas. Otro punto en contra es que sólo la mitad de los héroes son realmente efectivos en batalla. El más divertido de controlar es sin duda La Cosa, seguido por Mr. Fantástico, pero es que tanto la Mujer Invisible que es prácticamente inservible en el combate, como Antorcha Humana cuyos puñetazos raramente llegan a término por culpa de un fallido sistema de detección de golpes, no son muy útiles. Toda una compilación que seguro gustará a los fans pero a los que no lo son mucho dejará bastantes indiferentes.



↑ La Cosa administra un poco de justicia naranja.



↑ Los robots del Doctor Muerte serán unos adversarios comunes.



Resumen

LOS 4 FANTÁSTICOS TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✗ Un nuevo videojuego que fracasa por estar al servicio de una película. *Los 4 Fantásticos* se merecen algo mejor.
- ✓ Es un *beat-'em-up* como marcan los cánones mezclado con ocasionales mini-juegos sencillos pero amenos.
- ✓ El modo cooperativo es en ocasiones incoherente a pesar de ser lo más divertido del disco.
- ✗ El apartado técnico roza el suficiente, pero la peor parte se la lleva el sistema de detección de golpes y el movimiento de cámara.
- ✗ En general bastante monótono, con muchas misiones parecidas o iguales y un buen montón de enemigos calcados.

Veredicto

Sin llegar a ser un gran juego es bastante más divertido que la película. Los aficionados sin duda se lo pasarán muy bien.

5,6//10



Se ha mezclado hábilmente humor, acción y un excelente motor físico.


El ejército intentará derribarte.


Acaba con ellos usando el rayo destructor.


Haz volar a peatones y a vehículos...

Destroy All Humans!

Malditos terrícolas



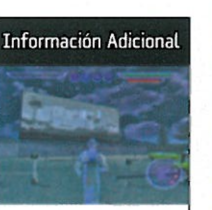
Demoledora, contundente, brutal y espectacular ha sido la forma en la que Spielberg ha plasmado junto a Tom Cruise los devastadores efectos de una invasión alienígena en la tierra. Pandemic ha optado por ofrecernos el punto de vista del invasor, sus verdaderas intenciones y qué destino aguarda realmente a los terrícolas que los guardan.

Tras hacernos disfrutar como enanos con su anterior título, *Mercenarios*, Pandemic ha dado aún más rienda suelta a su imaginación y talento para su nueva obra, mostrando además un sentido del humor más que incorrecto que a buen seguro logrará arrebatarnos más de una sonrisa o carcajada. *Destroy All Humans* recuerda inevitablemente a esas películas de serie B que fueron tan populares en los años cincuenta. Tanto su estética como su música y su desarrollo temporal están enfocados en esa línea. Obviamente, esto es así porque sus creadores han querido darle ese ambiente que tan bien le ha sentado el juego, tomando con gran referencia actual la irreverente *Mars Attack* de Tim Burton. Durante el juego controlaremos a Crypto, un pequeño alienígena un poco cabezón a quien le gustan bastante poco los patéticos humanos, pero a la vez disfruta degustando sus deliciosos cerebros. Gracias a su inteligencia superior, Crypto dispondrá paulatinamente de numerosas habilidades mentales con las que controlar, engañar y atacar a los desprevenidos ciudadanos, totalmente ajenos a la invasión encubierta que se está produciendo. Habilidades como la hipnosis, que nos permitirá controlar a los humanos para distraer a los demás, mimetizarnos para pasar desapercibidos, etc. La psicoquinesia, por su parte, nos permitirá mover objetos, humanos o animales a los que podemos lanzar por los aires o lanzar contra otros objetivos. ¿Suena divertido, eh? Pues espera a potenciar esta habilidad hasta que nos permita lanzar vehículos y otros objetos pesados contra nuestros atacantes. Lo mejor de éstas y otras habilidades son los comentarios que hacen los ciudadanos, al escanear su cerebro o cuando los lanzamos por los aires, tales como «estoy volando» o los inocentes comentarios de «Miss Rockwell» mientras la abducimos y usamos la sonda anal: «Si, justo ahí», ejem... Nuestros enemigos irán mostrándose más y más agresivos.

En los primeros niveles sólo la policía hará acto de presencia, agentes un poco lentos cuyas armas de fuego no serán rivales para nuestro armamento. Cuando avancemos un poco, aparecerá el ejercito, hasta el punto de enviar a sus tanques, camiones con infantería y potentes misiles antiaéreos que habrá que ir eliminando mientras evitamos sus regalitos tierra-aire. Sin embargo, lo más peligroso está por llegar: los temibles hombres de negro tienen el armamento más potente, los coches mejor blindados y esquivan mucho mejor nuestros disparos. Pandemic, además de disfrutar agregando su humor a todas sus creaciones, también gusta de usar un motor de juego a la altura de las circunstancias, lo que garantiza una física excelente, reaccionado de forma espectacular a las explosiones, lanzamiento de humanos, coches, etc.

Crypto deberá cumplir una serie de misiones, donde la acción tenderá a ser el componente principal, aunque como veremos aniquilar humanos no será nuestro único objetivo. Extraer el cerebro humano forma parte de todas las misiones, ya sea para cumplir unos objetivos marcados como para gastarlos en potenciar el armamento, los poderes o el platillo de Crypto. Cómo lo hagamos ya es cosa nuestra, electrocutándolos, lanzándolos al vacío, utilizando la sonda anal, usando varias de estas armas, que iremos potenciando utilizando al ADN que hay en el cerebro de nuestras víctimas. Más adelante recibiremos armamento más potente, »

Información Adicional



LA PEOR PELÍCULA DE LA HISTORIA
Formando parte de los divertidos extras a desbloquear, disfrutaremos de una larga secuencia de la película *Plan 9 from Outer Space* perpetrada por el ya mítico Ed Wood y que ostenta el dudoso honor de haber sido nombrada oficialmente la peor película de la historia.


Diviértete lanzando vacas desde el tejado.


El gobierno también dispone de mutantes.



Nunca detengas a un alien por exceso de velocidad, acabará mal.

Información Adicional

DESINFORMANDO
Al finalizar cada misión, ya sea con un éxito o fracaso, disfrutaremos con la lectura de la primera página de los periódicos, donde las autoridades tratan de dar todo tipo de explicaciones (a cual más absurda) sobre las supuestas actividades alienígenas, señalando frecuentemente al comunismo como culpable de todo.

CON ALIENS Y A LO LOCO
Seguramente pocos llegarán a darse cuenta, pero la voz de Crypto está doblada por Murdock, el genial loco integrante del Equipo A. Al ofrecerse en España únicamente en versión doblada nos quedaremos un poco indiferentes, pero al menos nos alegramos de que este simpático actor siga todavía en activo, ¿estará tan loco como siempre?

LAS GUERRAS CLON
Cada vez que los humanos nos machaquen y salgamos volando por los aires, nuestra nave nodriza producirá un nuevo Clon numerado de Crypto. Mirado por el lado bueno tendremos una serie ilimitada de vidas, y mirado por el lado malo la misión tendrá que repetirse íntegramente.

INVASIÓN EN LA GRANJA No pierdas el tiempo en hacer círculos en las cosechas.

En todos los niveles visitados, Crypto puede retornar para completar todos los objetivos opcionales o simplemente para causar más destrucción. En estas zonas hemos vaporizado humanos, lanzado vacas al espacio y usado las habilidades mentales de Crypto.



↑ Las vacas pueden ser hipnotizadas para que distraigan al resto de humanos, tarareando "los pajaritos", ni más ni menos.



↑ Después de potenciar su rayo tractor, Crypto puede atraer vehículos y otros objetos pesados para lanzarlos contra sus enemigos.



↑ Lanza la sonda anal a cualquier humano y verás que sale corriendo con las manos en sus traseros; le quedan pocos segundos de vida.



↑ El detonador de iones es extremadamente poderoso.



↑ Camúflate replicando a los humanos.



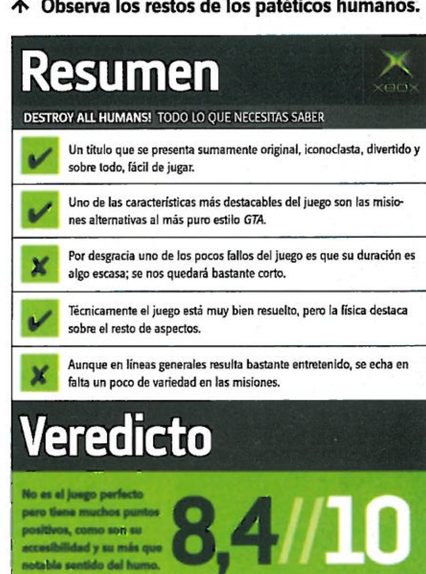
↑ Potencia las armas y ataca a varios blancos.



↑ Observa los restos de los patéticos humanos.

» con el que abrasaremos, quemaremos y volaremos a nuestras víctimas, teniendo en cuenta que al hacerlo volatilizaremos también su cerebro, haciendo imposible su recogida. Empleando el platillo de Crypto y su potente rayo destructor destrozaremos las ciudades hasta sus cimientos: casas, fábricas, automóviles y todo lo que se nos cruce por el camino, dando rienda suelta a nuestros más bajos instintos. Sirviendo de contrapunto a tanta destrucción, cumpliremos misiones donde tocará estudiar el cerebro humano en lugar de consumirlo, suplantar al alcalde y dar un discurso tranquilizador, modificar las antenas de televisión para influir en sus pensamientos o averiguar qué se traen entre manos los hombres de negro y su proyecto "Majestic". La ajustada curva de dificultad y el excelente control implementado hacen de *DAH* un título que engancha desde el inicio, ya que a pesar de los diversos poderes a utilizar resulta muy accesible y divertido para el jugador medio. Si tuviéramos que poner una pega sería la ausencia de puntos de guardado intermedio: en ocasiones, una explosión potente puede convertirnos en papilla espacial, teniendo que comenzar de nuevo la misión desde el principio.

Gráficamente destaca sobre todo a nivel artístico, recreando las ciudades, vehículos y vestimenta de la época con un *look* muy característico. Visualmente no es un título con el que presumir de la consola ante los amigos. El motor gráfico resulta similar al utilizado en *Mercenarios* y destaca el modelado de Crypto y algunas texturas, siendo en general bastante normalito en cuanto a detalles o cantidad de polígonos, eliminando eso si, las brusquedades o el popping presentes en la versión de PS2.



Resumen

DESTROY ALL HUMANS! TODO LO QUE NECESITAS SABER

- ✔ Un título que se presenta sumamente original, iconoclasta, divertido y sobre todo, fácil de jugar.
- ✔ Uno de las características más destacables del juego son las misiones alternativas al más puro estilo *GTA*.
- ✘ Por desgracia uno de los pocos fallos del juego es que su duración es algo escasa; se nos quedará bastante corto.
- ✔ Técnicamente el juego está muy bien resuelto, pero la física destaca sobre el resto de aspectos.
- ✘ Aunque en líneas generales resulta bastante entretenido, se echa en falta un poco de variedad en las misiones.

Veredicto

No es el juego perfecto pero tiene muchos puntos positivos, como son su accesibilidad y su más que notable sentido del humo.

8,4//10



La Elite de Xbox

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.























Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN HOMINID	41	Acción	6,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	Snowboard	**9,0**
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	Snowboarding	**8,7**
ANIMANIACS: THE GREAT EDGAR HUNT	41	Plataformas	6,4
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
AREA 51	41	Shooter	6,0
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	**8,8**
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ATARI ANTHOLOGY	36	Acción	6,5
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	**9,0**
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN BEGINS	42	Acción	7,2
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	Beat'-em-up	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas	**8,9**
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX: THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	**9,0**
BLINX 2: MASTERS OF TIME&SPACE	35	Plataformas	**8,5**
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BOB ESPONJA: LA ESPONJA	36	Plataformas	7,1
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BREAKDOWN	29	Shooter	7,0
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	**9,0**
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	39	Shooter táctico	**9,0**
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	**8,5**
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	08	Acción / Aventura	**8,5**
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	**9,0**
BURNOUT 3: TAKEDOWN	32	Conducción	**9,4**
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	36	Shooter	7,0
CAPCOM FIGHTING JAM	42	Beat'-Em-Up	6,5
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CATWOMAN	31	Acción	5,6
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	04	Fútbol estrategia	**8,8**
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
CLUB FOOTBALL	33	Fútbol	7,5
COLD FEAR	38	Survival Horror	7,4
COLIN MCRAE RALLY 3	10	Conducción	**9,0**
COLIN MCRAE RALLY 04	20	Carreras	**9,4**
COLIN MCRAE RALLY 05	32	Conducción	8,0
COMBAT ELITE: WWII PARATROOPERS	31	Acción	8,0
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	Shooter en 1ª persona	**8,5**
CONFLICT VIETNAM	32	Acción	**8,6**
CONKER: LIVE AND RELOADED	42	Acción	**9,0**
COUNTER-STRIKE	23	Shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	04	Plataformas	**8,7**
CRASH TWINSANITY	34	Plataformas	7,8
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	**8,5**
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	**8,5**
CTSF: FIRE FOR EFFECT	39	Acción	6,1
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	02	Beat-'em-up	**9,3**
DEAD OR ALIVE ULTIMATE	37	Acción	**8,5**
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	**8,9**
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEAD TO RIGHTS II	41	Acción	5,2
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEF JAM FIGHT FOR NEW YORK	33	Lucha	**8,8**
DEFENDER	16	Acción	6,0
DELTA FORCE: BLACK HAK DOWN	41	Shooter bélico	7,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	**9,5**
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DOOM 3	37	Shooter 1ª persona	**8,9**
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY	29	Acción	5,8
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICÍAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DRIV3R	29	Conducción	**9,5**
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL CLUB DE LA LUCHA	35	Acción	6,4
EL ESPANTATIBURONES	34	Acción	5,7
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5



Juego	ROX	Género	Puntuación
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	**9,3**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA TERCERA EDAD	34	RPG	**9,0**
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	**8,5**
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	04	Carreras	**8,7**
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FABLE	32	RPG	**9,4**
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7
FIFA 2002	04	Fútbol	**9,2**
FIFA 2003	10	Fútbol	**9,4**
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	**8,7**
FIFA FOOTBALL 2005	33	Fútbol	**9,1**
FIFA STREET	37	Fútbol	**8,5**
FIGHT NIGHT ROUND 2	38	Boxeo	8,0
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FLATOUT	34	Conducción	6,5
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FORD RACING 3	34	Conducción	5,5
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	39	RPG de acción	6,8
FORZA MOTORSPORT	40	Conducción	**9,4**
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FULL SPECTRUM WARRIOR	29	Acción táctica	**8,5**
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Plataformas	**8,5**
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	35	Estrategia	7,0
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY	29	Acción/Aventura	7,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GOLDENEYE: AGENTE CORRUPTO	35	Acción	7,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	**8,5**
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	**9,5**
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GTA SAN ANDREAS	42	Acción	**9,6**
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	02	Shooter	**9,7**
HALO 2	33	Acción en 1ª persona	**9,7**
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN	29	Plataformas/Puzzles	8,0
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HEADHUNTER: REDEMPTION	33	Acción	6,9
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	**8,5**
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	**8,7**
INDYCAR SERIES	18	Carreras	**8,5**
INDYCAR SERIES 2005	30	Conducción	7,6
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JADE EMPIRE	39	RPG en acción	**9,0**
JAMES BOND 007	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	**8,5**
JET SET RADIO FUTURE	03	Plataformas / Skate	**8,9**
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JUICED	40	Carreras-Tuning	8,9
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KAO THE KANGAROO ROUND 2	36	Plataformas	6,2
KING ARTHUR	36	Acción	3,5
KINGDOM UNDER FIRE: THE CRUSADERS	33	Acción	**8,8**
KING OF FIGHTERS 2002	42	Beat'-Em-Up	5,4
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LAS CRÓNICAS DE RIDDICK: FUGA DE BUTCHER BAY	31	Shooter	**9,5**
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LEISURE SUIR LARRY: MAGNA CUM LAUDE	34	Aventura	6,5
LINKS 2004	23	Simulador golf	**8,5**
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS INCREÍBLES	34	Acción	7,4
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	**8,5**
LOS URBZ: SIMS EN LA CIUDAD	34	Simulador divino	8,0
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	Shooter espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANAGER DE LIGA 2005	33	Manager de fútbol	**8,5**
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em up	7,5
MASHED	30	Carreras	8,1
MAX PAYNE	04	Acción	**8,5**
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	**9,5**
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MECHASSAULT 2: LONE WOLF	36	Mechs	**8,9**
MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT	41	Shooter bélico	8,0
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8

Juego	ROX	Género	Puntuación
MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	35	Acción	4,5
MERCENARIOS	37	Acción	9,0
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
METAL SLUG 3	33	Acción	7,0
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION	40	Conducción	8,9
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	36	Acción	8,0
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	34	Lucha	9,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTOGP 3	42	Motociclismo	8,9
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	05	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA LIVE 2005	34	Baloncesto	8,5
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NBA STREET VOL 3	38	Baloncesto	8,9
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	35	Carreras	7,9
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	6,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	03	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
OBSCURE	29	Survival Horror	8,9
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
ODDWORLD: STRANGER'S WRATH	37	Acción	8,5
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OTOGI 2: INMORTAL WARRIORS	37	Acción	8,0
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
OUTRUN 2	33	Conducción	8,8
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PARIAH	40	Shooter	7,1
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de mechs	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PLAYBOY THE MANSION	38	Simulador	5,1
PREDATOR: CONCRETE JUNGLE	40	Lucha	6,1
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRINCE OF PERSIA 2	35	Acción en 3ª persona	8,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO EVOLUTION SOCCER 4	33	Fútbol	9,4
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2,1
PROJECT GOTHAM RACING	02	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PROJECT ZERO 2:CRIMSON BUTTERFLY DIRECTOR'S CUT	37	Aventura	8,8
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY	31	Acción	8,9
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RAINBOW SIX: BLACK ARROW	32	Shooter por equipos	8,5
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLISPORT CHALLENGE 2	29	Conducción	9,3
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RED DEAD REVOLVER	29	Shooter	8,6
RED NINJA: END OF HONOUR	40	Lucha	3,8
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	Shooter en 1ª per.	9,2
RICHARD BURNS RALLY	31	Conducción	6,8
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª per.	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROBOTS	41	Acción	5,1
ROCKY	09	Boxeo	8,7
ROCKY LEGENDS	34	Boxeo	8,0
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
RUN LIKE HELL	32	Acción	6,9
SAMURAI WARRIORS	33	Acción	8,0
SCAR	42	Conducción	6,6
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SCRAPLAND	38	Acción	7,9
SECOND SIGHT	32	Acción	7,0
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHADOW OPS: RED MERCURY	30	Shooter	6,0
SHELLSHOCK: NAM'67	31	Acción	7,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK 2	30	Acción	6,7
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SID MEIER'S PIRATES!	42	Estrategia	5,2
SILENT HILL 2: INNER FEARS	09	Survival horror	8,8
SILENT HILL 4: THE ROOM	32	Survival horror	8,5
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SKI RACING 2005	37	Ski	6,4

MECHASSAULT 2: LONE WOLF · MISSION IMPOSSIBLE OPERACIÓN SURMA · MORTAL KOMBAT: DECEPTION · MOTOGP 3 · NBA LIVE 2004 · NINJA GAIDEN · PRINCE OF PERSIA: EL ALMA DEL GUERRERO · PRO EVOLUTION SOCCER 4 · PROJECT GOTHAM RACING 2 · PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRANCY · SEGA GT ONLINE · SHENMUE II · SILENT HILL 2: INNER FEARS

Juego	ROX	Género	Puntuación
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	38	Lucha	4,7
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	37	Plataformas	8,0
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPIKEOUT: BATTLE SRTEET	41	Lucha	4,5
SPLASHDOWN	08	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,8
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPIDER-MAN 2	31	Acción	8,9
SPLINTER CELL CHAOS THEORY	38	Acción de sigilo	9,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SPYRO: A HERO'S TAIL	35	Plataformas	6,9
SRS: STREET RACING SYNDICATE	41	Conducción	4,0
SSX 3	22	Snowboard	8,9
SSX TRICKY	08	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE	29	Shooter	7,0
STAR WARS BATTLEFRONT	33	Acción	8,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7
STAR WARS III: LA VENGANZA DE LOS SITH	41	Acción	8,0
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS: LOS CAB. DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II	35	RPG	9,0
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO	38	Acción	8,9
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
STILL LIFE	41	Aventura gráfica	6,9
STREET FIGHTER: ANNIVERSARY COLLECTION	33	Lucha	5,9
STOLEN	39	Acción	4,8
SUDEKI	32	RPG	7,5
SUPER MONKEY BALL DELUXE	39	Plataformas	8,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	Shooter	6,8
THE BARD'S TALE	38	RPG	8,0
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE KING OF FIGHTERS	37	Lucha	7,5
THE PUNISHER	38	Acción	6,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
THIEF: DEADLY SHADOWS	30	Sigilo	8,8
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TIMESPLITTERS 3: FUTURO PERFECTO	38	Acción	8,0
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	6,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON 2	34	Acción Táctica	7,5
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	03	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	34	Skateboarding	8,5
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRON 2.0 KILLER APP	37	Acción	7,0
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
TY EL TIGRE DE TASMANIA 2	35	Plataformas	6,5
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	37	Fútbol	7,9
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNA SERIE DE CATASTRÓFICAS DESDICHAS DE LEMONY SNICKET	36	Acción	7,4
UN VECINO INFERNAL	38	Acción	4,6
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
UNREAL CHAMPIONSHIP 2	39	Acción en 1ª persona	9,3
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VAN HELSING	29	Aventura/acción	7,5
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	31	Billar	8,8
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2005	39	Billar	8,3
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WORMS 4: MAYHEM	42	Acción	8,7
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	34	Acción/Estrategia	8,0
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN: LEGENDS	34	RPG	8,5
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	Shooter	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5
YU-GI-OH! DAWN OF DESTINITY	35	Cartas	5,0

SILENT HILL 4: THE ROOM · SPLINTER CELL CHAOS THEORY · SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW · STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA II: LOS SEÑORES SITH · STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO · SUDEKI · THIEF: DEADLY SHADOWS · TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER · TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 · TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3 · UNREAL CHAMPIONSHIP II · X-MEN LEGENDS · XIII



¡Suscríbete!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.

30% DE DESCUENTO



www.revistaoficialxbox.net

Asegúrate tu ejemplar de la Revista Oficial Xbox



Revista Oficial Xbox

¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

Oferta Especial de Suscripción

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos...

Dirección...

Teléfonos ....

Población...

Provincia ....

CP:. ....

Correo electrónico ....

MC Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €). Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ **Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.**

☐ **Tarjeta de crédito** (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ **Domiciliación Bancaria** (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2005

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.

Play Live

Apuntes

Hay una serie de asuntos de actualidad sobre títulos de Xbox Live que no queremos dejar pasar sin mencionar. Uno corresponde a *Forza*, el esperado juego de conducción de Microsoft que comentamos en este mismo número. A partir de ahora, los pilotos de *Forza* ya pueden conocer su lugar en las clasificaciones mundiales del juego echando un vistazo a su página web: www.forzamotorsport.net. Microsoft Game Studios ha anunciado la disponibilidad de 1.400 clasificaciones para que los usuarios puedan consultarlas, incluyendo Hotlap, Point to Point, Autocross y Time trials. También están disponibles las clasificaciones de cada circuito y coche, así como una general multijugador. Según Microsoft, *Forza Motrosport* se ha convertido en el segundo juego más popular de Xbox Live tras *Halo 2*, con más de 150.000 jugadores participando en carreras *on line*.

El segundo apunte tiene que ver con el espía más popular del catálogo Xbox. Sam Fisher ya tiene a su disposición un nuevo mapa multijugador para *Splinter Cell: Chaos Theory*. Steel Squat presenta un almacén ubicado en las calles de Brooklyn, Nueva York. Hay sospechas de que puede ser algo más que la base de una banda callejera y corresponde a los espías de Shadownet descubrirlo. Disponible gratuitamente a través de Xbox Live.

El primer Ridge Racer con juego on line

La sexta entrega de la serie llegará a Xbox 360

La legendaria serie de juegos de conducción de Namco llegará a Xbox con la próxima generación de sistemas. Es decir, ya. *Ridge Racer 6* es uno de los últimos títulos anunciados para el nuevo sistema de Microsoft como juego que acompañará su lanzamiento cuando se produzca en Estados Unidos este otoño.

Pese a la proximidad, se conocen pocos detalles acerca del proyecto. Namco se ha referido recientemente a las opciones de juego *on line* para explicar que *Ridge Racer 6* es el primer título de la franquicia con esta modalidad y presentará lo que llaman Batallas Multijugador Online a través de Xbox Live. Utilizando el sistema de Matchmaking del juego, los usuarios podrán emparejarse con jugadores de todo el mundo para participar en intensas carreras. También podrán subir a Xbox Live sus marcas personales en el modo Time Attack para ver cómo se comparan con las de otros jugadores. Habrá estadísticas, vehículos fantasma para descargar y probarse contra los amigos o los mejores del mundo. Nuevos contenidos para el juego y nuevos vehículos serán puestos a disposición de los jugadores periódicamente a través de Xbox Live Marketplace. Las expectativas pues, del desembarco de la saga en Xbox son muy altas.

La primera entrega de la legendaria saga que llegará a una consola de Microsoft saldrá simultáneamente con el lanzamiento de Xbox 360 en Estados Unidos.

Dos millones de jugadores

La comunidad de usuarios de Xbox Live se duplica en solo un año

Superando las previsiones inicialmente anunciadas por Microsoft el año pasado, el servicio de juego *on line* Xbox Live ha alcanzado ya los dos millones de usuarios en todo el mundo. O, lo que es lo mismo, crece a un ritmo de un nuevo usuario cada treinta segundos.

«El haber alcanzado los dos millones de miembros en un periodo de tiempo tan breve dice mucho del alcance y dinamismo de la comunidad de Xbox Live», ha expresado Robbie Bach, vicepresidente senior y responsable de Xbox en la división de Home & Entertainment de Microsoft. «Este enorme crecimiento no es sino un testimonio del contenido y las interesantes experiencias que permite vivir Xbox *Live* en la actualidad. Este servicio está inspirado en la fuerza creativa de cada persona y alimentado por la pasión de la comunidad mundial.»

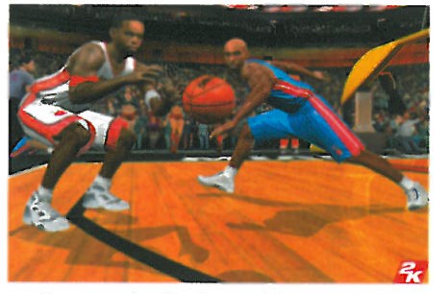
En la nota de prensa enviada a los medios, Microsoft también afirma que se han producido más de 20 millones de descargas de contenido. Con el ya inmediato lanzamiento de Xbox 360, los usuarios podrán transferir su cuenta de Live al nuevo sistema sin ningún problema y acceder al juego *on line* de nuevos títulos tan prometedores como *Project Gotham Racing 3*, *Call of Duty 2*, *Dead or Alive 4* o *Perfect Dark Zero*, entre otros. Además, podrán disfrutar de múltiples niveles de servicio, tarjetas de jugador mucho más completas que el simple identificativo que se usa en la actualidad, zonas de juego especificas adaptadas al estilo de juego y las preferencias de cada usuario, la tienda Xbox Live o el centro integrado de mensajes. Xbox 360 promete ser un nuevo salto hacia delante para Xbox Live.»

El parque de Xbox a escala mundial crece cada día más y con él los nuevos usuarios de Live: se dice que hay un nuevo usuario cada 30 segundos.

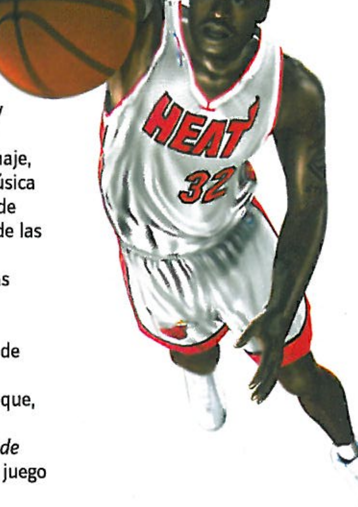
Shaquille O´Neal llega a Xbox Live

La nueva entrega de la serie NBA 2K6, on line

Prepárense todos los *fans* de la liga de baloncesto más importante del mundo y del gigante Shaq en particular. El jugador de la NBA -y declarado amante de los videojuegos- será un habitual de Xbox Live a partir de este mismo otoño, cuando la serie *NBA* de Take 2 haga su debut en Xbox Live... en Europa.


Gigantes sobre la pista *on line*.

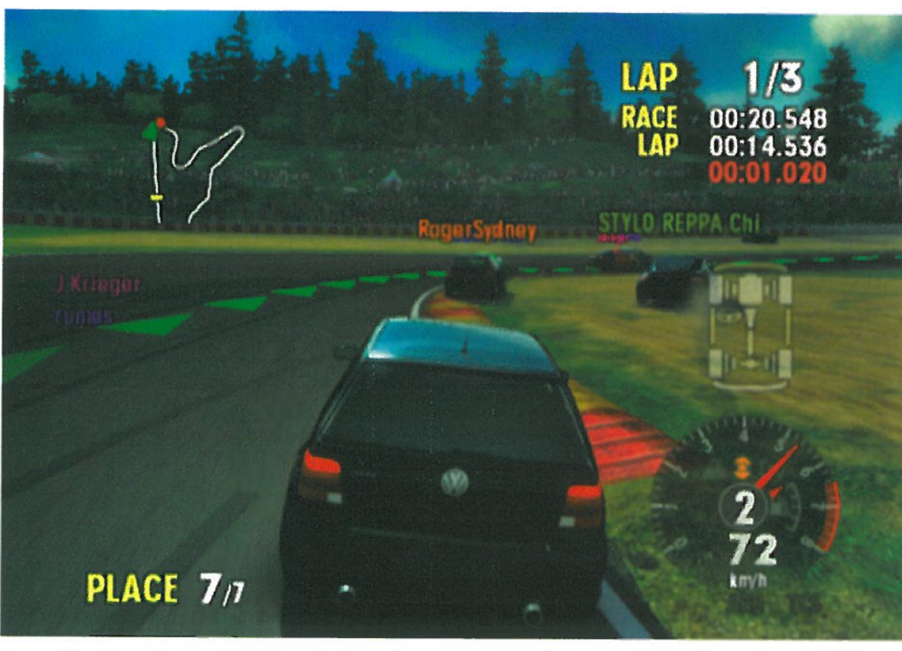
NBA 2K6 no será el primer título de la serie en contar con juego *on line*, pero sí el primero en hacerlo en Europa. La nueva entrega incluirá nuevos movimientos, una temporada más completa y otras posibilidades como emplear los puntos conseguidos en actualizar aspectos del personaje, desbloquear mini juegos o comprar nueva música con la que ambientar las hazañas en la pista de baloncesto. Por supuesto, la más importante de las novedades es el modo de juego *on line*, completamente remozado frente al de entregas anteriores. Contará con un sistema VIP que permitirá intercambiar equipos *on line* perfectamente ajustados al estilo del jugador, de forma que es posible jugar contra los amigos incluso cuando éstos no están *on line*. Parece que, tras la defunción de la línea XSN de juegos deportivos y, en particular, los títulos *NBA Inside Drive*, Xbox Live volverá a contar con un buen juego de baloncesto.



LiveAnálisis

Miramos con otros ojos los últimos juegos analizados y nos centramos en sus opciones para Xbox Live





La línea de trazado no es obligatoria en Xbox Live, pero es mejor utilizarla.

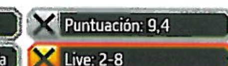


Arreglar los coches cuesta dinero. Mejor no estropearlos demasiado.

Forza Motorsport

El simulador de conducción más completo, en Xbox Live





Análisis: ROX 40 | Puntuación: 9,4 | Jugadores: 1-2 P. Partida | Live: 2-8

Que *Forza* es uno de los juegos de conducción más grandes creados ya debió quedar suficientemente claro en nuestro análisis del número 40. Y realmente *grande*, queríamos decir. Quien haya estado jugando con él *off line* y crea que tan sólo ha empezado a rascar la superficie de todo lo que ofrece, que espere a probarlo en Xbox Live. En este entorno se dará cuenta de que con *Forza* podría pasarse el resto de su existencia corriendo por circuitos de todo el planeta contra otros jugadores.

Forza Motorsport es el primer juego de Xbox que verdaderamente integra la trayectoria *on line* del jugador en el modo *off line*. Si hasta ahí ya parece que hay un millón de pruebas para dominar, esperan todavía más *on line*. Obviamente, correr contra jugadores reales en lugar de los pilotos manejados por la IA es más satisfactorio. Pero es que además, los vehículos que se ganan *on line* pueden usarse *off line*, al igual que el dinero.

Los aficionados a buscar compulsivamente el máximo porcentaje de juego completado tienen que pasarse por Xbox Live para darse cuenta de la enorme tarea que tienen por delante. Otro aspecto interesante es poder comprobar lo rápidos que realmente son los amigos. Una vez entras en Xbox Live, el juego descarga automáticamente sus puntuaciones y estadísticas para cada uno de los circuitos. Es como correr contra tus compañeros sin jugar realmente con ellos. Algo que puede ahorrar ciertas humillaciones si se es novato o directamente poco habilidoso con la conducción. O tímido, que también los hay -y mucho- en Xbox Live.

Las carreras transcurren habitualmente sin lag, al menos en lo que hemos jugado. Puede resultar un poco costoso introducirse en una partida; y encontrar el coche adecuado también es complicado. No hay cosa más fastidiosa que meterse en la carrera pensando que hay una oportunidad de ganar para encontrarse al corredor de delante con un Toyota -por ejemplo- cargado de todas las modificaciones posibles para aumentar su velocidad. Para poder saltar a la arena internacional y no ser vapuleado de forma sistemática, conviene haber completado una buena parte del modo *off line* y contar ya con todos los coches y actualizaciones. Entonces, *Forza* es una auténtica gozada.



Elige un coche del garaje y adelante.

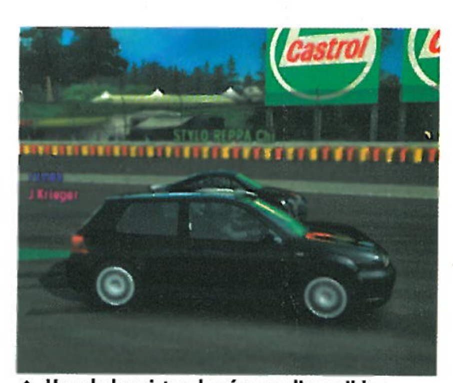


MALA EDUCACIÓN

Por no decir otra cosa. En muchas ocasiones nos encontramos en la situación de entrar en el punto de encuentro de una partida y ser expulsados sin motivo aparente. Un mensaje dice que "el anfitrión te ha expulsado de la partida", lo que no es precisamente un comportamiento educado. Si lo que uno busca es jugar una partida con sus amigos, debería cerrarla al resto de usuarios.



Los mejores conductores tratan de evitar las colisiones con otros vehículos.



Una de las vistas de cámara disponibles.



Veredicto

Llévalo a Live y no necesitarás otro juego de conducción de por vida. Todo lo que necesitas en un juego de esta clase está aquí.

4//5

Pariah



Digital Extremes centra su atención en Xbox Live

Análisis: ROX 40 | Puntuación: 7,1
Jugadores: 1; 2-16 S. Link | Live: 2-16

Dijimos en su momento que *Pariah*, la última obra de Digital Extremes, era un juego irregular. Algunas buenas ideas bien ejecutadas, otras resueltas de peor manera y unas pocas que no hacían ninguna falta. Pero también comentábamos que, pese a todo, el juego ofrecía su mejor cara en el Live gracias al primer grupo.

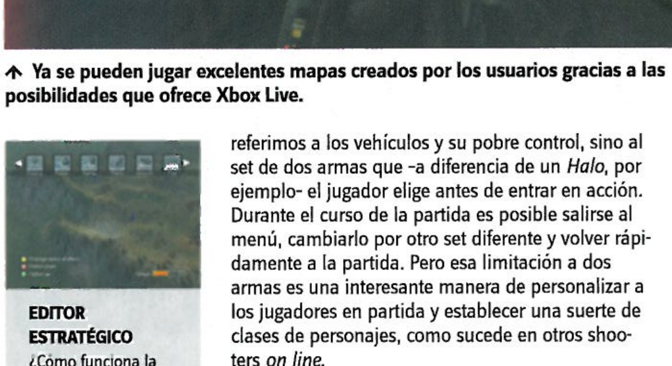
Pariah, al primer vistazo, es un shooter en primera persona más. La historia de una huida a través de un mundo hostil. Con la presencia de vehículos y diferentes facciones en liza con las que el protagonista, de vez en cuando, se topa inmerso en sus propias escaramuzas bélicas. Nada nuevo, pero Digital Extremes ha introducido algunas ideas que consiguen que *Pariah* tenga una personalidad más marcada en Xbox Live que en su campaña *off line*. Pequeños -y no tan pequeños- detalles y a ajustes que consiguen transmitir un *feeling* diferente al de otros shooters *on line*.

Primero está una rejugabilidad fuera de lo normal gracias al editor de mapas incluido. Un tipo de herramienta corriente en el mundillo del PC, rara en el de las videoconsolas y que aquí se presenta bajo un interfaz extremadamente intuitivo, sencillo y a prueba de tontos podríamos decir. Sobre una vista 3D de un escenario, el jugador puede modificar la orografía del terreno a su gusto, colocar y quitar estructuras y vehículos, juguetear con las condiciones climáticas y de luz, el tipo de terreno, etc, etc. Cada modificación aparece en pantalla al instante y basta apretar un botón para saltar al escenario y probar los cambios en primera persona. El resto depende de las habilidades del jugador. Los mapas se suben al servidor correspondiente y a partir de ese momento son jugables en Xbox Live, sin que sean necesarias engorrosas descargas para el jugador que quiera echar un vistazo a nuestra obra.

Otras novedades están encuadradas en la jugabilidad. No nos referimos a los vehículos y su pobre control, sino al set de dos armas que -a diferencia de un *Halo*, por ejemplo- el jugador elige antes de entrar en acción. Durante el curso de la partida es posible salirse al menú, cambiarlo por otro set diferente y volver rápidamente a la partida. Pero esa limitación a dos armas es una interesante manera de personalizar a los jugadores en partida y establecer una suerte de clases de personajes, como sucede en otros shooters *on line*.

Más interesante aún es la aplicación del sistema de actualización de armas en las caóticas partidas *on line*. En la campaña *off line*, el protagonista de *Pariah* actualiza la potencia y funciones de sus armas con células de energía que va recogiendo a lo largo de los niveles. El sistema continúa vigente en las partidas *on line* y proporciona una enorme variedad de armas a los participantes, que pueden utilizar en diferentes momentos dependiendo de cómo se esté desarrollando la acción.

Pariah utiliza una versión de la tecnología Unreal que realiza un gran trabajo con los escenarios exteriores, en los que se encuadran la mayoría de los mapas disponibles. El número no es excesivo, pero la presencia del editor de mapas solventa ese problema. Otro aspecto que demuestra la atención puesta por los creadores de *Pariah* en el juego *on line* es la presencia de bots en las partidas en Xbox Live. No hay grandes sorpresas en los modos de juego -Combate a Muerte, Capturar la bandera y Asalto-, pero cubren las suficientes variantes de juego como para que *Pariah* sea una opción a tener en cuenta por muchos jugadores que busquen algo nuevo después de pasar los últimos meses jugando a cualquiera de los últimos shooters estrella y quiera refrescarse. De verdad: os invitamos a probarlo y comprobarlo vosotros mismos.



↑ **Ya se pueden jugar excelentes mapas creados por los usuarios gracias a las posibilidades que ofrece Xbox Live.**



EDITOR ESTRATÉGICO

¿Cómo funciona la herramienta de creación de mapas de *Pariah*? Para ponerlo en pocas palabras, viene a ser como si el jugador disfrutará de un control tipo ETR sobre los escenarios de *Pariah*: libertad de cámara y facilidad a la hora de manejarse con los menús de opciones. Pero lo mejor de todo es que no implica grandes complicaciones a la hora de compartir las creaciones con otros usuarios y hace que compartirlas sea tan sencillo como buscar cualquier tipo de partida *on line*. De hecho, el origen de los mapas es uno de los criterios a definir en la búsqueda de partidas.



↑ **Planta cara a las fuerzas invasoras en el modo Asalto.**



Veredicto

Sólida acción on line, con ideas propias y un excelente editor de mapas que debería marcar el camino a seguir para otros títulos.

4//5


"El Inglés con 1.000 palabras"... ¡Funciona!
El sistema para hablar Inglés que ya triunfa en España.
The Maurer Method
"Seguramente usted ya conoce a alguien que está aprendiendo a hablar inglés con mi método, "El Inglés con 1.000 palabras".
Y lo mismo sucede en otros países. En los Estados Unidos muchos latinos trabajan, leen, conversan e incluso ven la televisión en inglés, gracias a lo que aprendieron con mi método.
Por eso, puedo garantizar por escrito que ¡funciona! Miles de personas en todo el mundo ya lo han comprobado.
Si usted desea conocer más detalles sobre cómo hablará inglés con sólo 1.000 palabras o conoce a alguien que necesita hablar inglés rápidamente, llame a CCC y le informaremos."
902 20 21 22
www.cursosccc.com
CCC
The Maurer Method
Profesor Carlos Maurer
Autor del Método "El Inglés con 1.000 palabras", "The Maurer Method"
Le invitamos a recibir información sin compromiso llamando al 902 20 21 22 o enviando este cupón a CCC: Apdo 17222 - 28080 Madrid.
GARANTÍA DE APRENDIZAJE
Si al terminar el Curso, el alumno no queda satisfecho de la enseñanza recibida, CCC le devolverá el importe abonado.
¿QUÉ CURSO LE INTERESA?
Nombre:
Apellidos:
Domicilio:
Nº:
Piso:
Población:
C.P:
Provincia:
Teléfono/s:
Fecha nacimiento:
DNI (opcional):
País de nacimiento:
E-mail:
YXI
CCC
Otros Cursos de CCC
Graduado ESO. Preparación Título Oficial. Guitarra. Decoración. Monitor/a de Manualidades. Curso Práctico de Tapicería. Esteticista. Peluquería. Auxiliar de Enfermería. Auxiliar de Geriatría. Quiromasaje. Naturopatía/ Herbodietética. Monitor de Relajación y Desarrollo Personal. Monitor de Yoga. Cocina. Auxiliar de Clínica Veterinaria. Electricista Profesional. Técnico en Construcción de Obras. Gestor Inmobiliaria. Técnico en Ofimática Empresarial e Internet. Contabilidad. Administración de Empresas. Prevención de Riesgos Laborales. Título Oficial de Agente Comercial. Experto en Bolsa e Inversiones.

Clase Maestra: Conker: Live and Reloaded

Su vida gira en torno a los pájaros, el alcohol y la pasta, y las descuajeringantes situaciones que le toca vivir parecen sacadas de una peli dirigida al alimón por los hermanos Marx y los Farelly. ¡Prepárate para disfrutar la aventura más anárquica de todos los tiempos!

Tan sólo quería pasar una noche a lo grande y acabó convertido en el rey del lugar. ¿Cómo pudo sucederle algo así a un roedor borrachín, paposo y deslenguado? Si quieres saber lo que aconteció antes del famoso *Bad Fur Day*, sigue nuestros consejos...

Para salir bien parado, lo único que debes saber es que Conker puede saltar (B), flotar (mantén pulsado B tras un salto), saltar más alto (mantén pulsado el gatillo derecho para arrastrarte antes de saltar) y machacar sesos con un bate claveteado. Fíjate además en los «botones contextuales»; si te colocas justo encima Conker adquirirá nuevas habilidades y armas. Debes saber también que el chocolate es el mejor amigo de una ardilla: Conker puede guardar hasta seis pedazos en sus peludos carrillos. Perderás un pedazo cada vez que le hiera un enemigo o se despeñe desde una distancia considerable. Hay tabletas por todas partes y reaparecen a los pocos minutos de haberlas recogido. Esta guía empieza en el segundo capítulo porque el primero no es más que un nivel de entrenamiento.



CAPÍTULO 2
Ventoso

Ahora que Conker está sobrio y preparado para el auténtico desafío, descubrirás que tan pintoresca aldea ejerce de núcleo central que te dirige a la retahíla de subcapítulos y desafíos. En algunos de ellos deberás saltar desde las sobredimensionadas hojas de una planta y en otros empujar enormes pelotas de excrementos.

Sra. Abeja

Debes recuperar su colmena, así que sube por la rampa de la izquierda y mata a los dos Ositoz para que la vuelta, cargado con la colmena, te resulte más llevadera. Recoge la colmena que hay frente al avispero y luego corre a encontrarte con la Sra. Abeja. Si las avispas te pillan, gira con la colmena para rechazar sus ataques. Completa esta misión y la Sra. Abeja te recompensará con dinero.

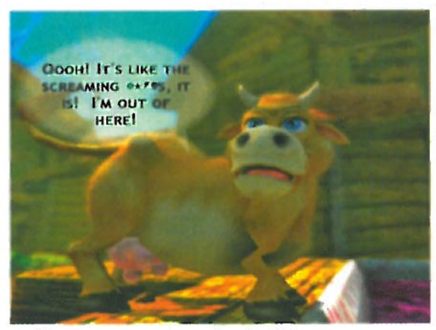
Cruza la pasarela y colócate sobre el panel contextual; emplea la catapulta para liquidar a los escarabajos que ejercen de centinelas un poco más arriba. Golpéalos una vez y alzarán el vuelo para lanzarse en picado en tu contra; sigue disparando antes de que se acerquen demasiado. Ahora puedes elegir entre dos caminos: si optas por el de la izquierda, continúa leyendo. Si prefieres el de la derecha, pasa al Capítulo 4: Los chicos del granero.



↑ Golpea, retírate, golpea, retírate...



↑ Es estúpida, inútil y su marido la engaña con una planta.



↑ ¡Esta vaca no es una damisela!

Cagadero

El cagadero lo tienes justo delante del lugar por el que entraste en la zona apestosa. Entra y pasa por la ventanilla. Sortea el tramo de cuerdas y plataformas (mata o da esquinazo a los Ositoz); si caes al fondo, salta por el agujero y aparecerás por cortesía de la teleportación en el piso de arriba. Sigue subiendo hasta que cruces un pasillo que conduce a una plaza de toros.

Laxante

Camina hacia la izquierda de la puerta y verás una pila de barriles: sube por ellos y encarámate al tejado de la cabina. Acto seguido, salta sobre las pelotas rodantes de estiércol que van lanzando de forma continuada, esquiva la mierda y salta hacia el grifo gigante. Verás una flecha justo encima: corre en la dirección hacia la que señala, acciona el grifo y deposita un chorro de *zumo de ciruela* en el abrevadero que hay debajo.

¡OLEEEEEE!

Regresa a la plaza de toros y colócate frente al objetivo: tienta al toro para que proceda a la carga (recuerda que debes apartarte en el último segundo). Se abrirá una nueva puerta y una vaca irrumpirá en el coso. Haz que el toro embista contra el segundo objetivo y luego súbete a su lomo. Ahora podrás conducir al astado hacia la vaca y pulsar B para embestir. La vaca se beberá el zumo de ciruela y empezará a cagar con todas sus fuerzas a través de la rejilla que hay en el centro de la plaza de toros. Convence al toro para que embista de nuevo, salta sobre su lomo y dirígelo contra la vaca una vez más. En esta ocasión, la vaca quedará hecha polvo, pero rápidamente aparecerá una nueva. Repite el proceso de nuevo con un par de vacas más.

Alcantarillas

Nada entre la porquería y sube a la plataforma contextual para tragarte unas cuantas píldoras de la confianza. Estas maravillas brindarán a Conker la confianza necesaria para zambullirse en aguas profundas. Sal en la zona principal y cruza el pasillo por el que entraste en un principio. Si sales a la superficie en este punto verás una estancia escondida repletita de pasta.

Grandes bolas de mierda

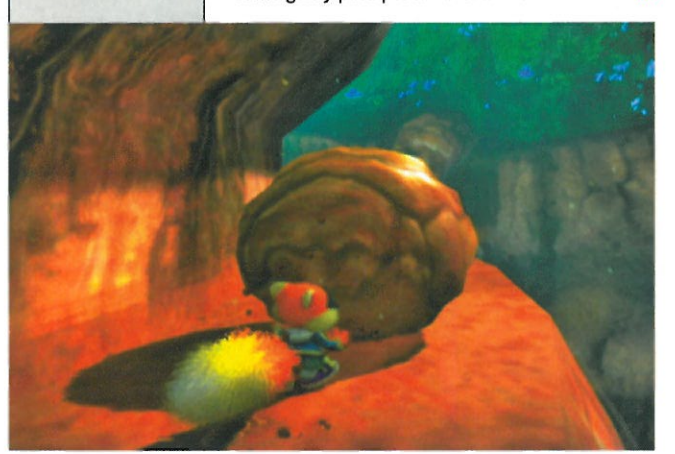
Cuando salgas de la cabina te darán la pelota de excrementos que te prometieron; empújala por el camino superior. Desde la cabina servirán otra bola de mierda; recógela, pero en esta ocasión empújala por la rampa inferior. Detén la pelota en la cueva y empléala para encaramarte al tejado de la cueva y obtener dinero. Hecho esto, mete la bola en el fondo de la cueva y abrirás la entrada que queda en la falda de la montaña. Para saber lo que te aguarda dentro, salta al Capítulo 5: Slopрано

CAPÍTULO 3
Torre de los murciélagos

Ahora toca coger otra pelota de mierda. En esta ocasión, hazla rodar hasta el camino principal: justo arriba verás un cartel que reza «¡Bolas de mierda prohibidas!». ¿Necesitas algo más para despeñar una bola de mierda por el borde? Hazlo y luego salta sobre el interruptor para desecar el lago cercano. Dirígete a nado hacia la puerta y crúzala.

Pareja de Barry

Sumérgete y pasa por la obertura submarina »



↑ Haz rodar dos de estas pelotas marrones loma arriba. ¡Cuán bucólico!

MUERTO PERO FELIZ

Merece la pena dejar morir a Conker aunque sólo sea para disfrutar del divertido encuentro con Gregg la Parca. Gregg te comentará que si encuentras las «colas de ardilla» que hay esparcidas por el mundo conseguirás una oportunidad adicional.

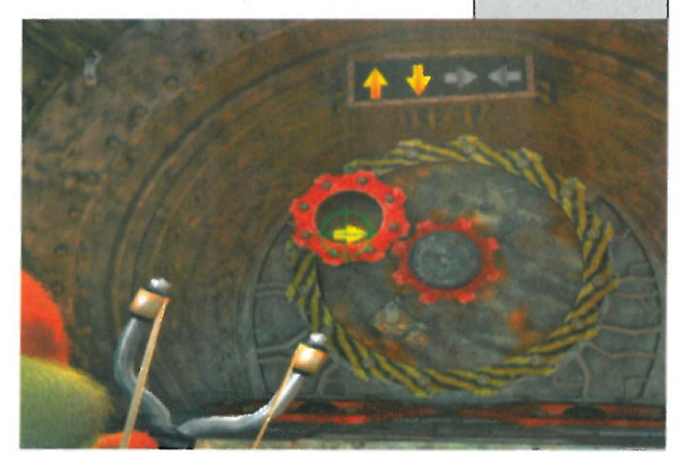
↑ ¡En este juego no hay tiempo para chorraditas!

» que hay al lado del cazón. Cuando emerjas, habla con los resaltes abusones y salta sobre la plataforma móvil. Mata a los ositoz y avanza por la viga. Cuando llegues a la plataforma contextual, espera un segundo o dos antes de pulsar el botón B para chamuscar al murciélago. Sigue escalando la torre y al final llegarás a una viga que conduce a una palanca. Salta hacia dicha palanca y tira de ella para abrir una puerta en la parte inferior. Escala de nuevo a la torre y salta por las almenas de la parte superior para obtener más dinero.

Venganza de resaltes
Baja a la parte inferior de la torre, machaca al resalte y colócalo en posición en el extremo izquierdo de la fila. A continuación, zambúllete de nuevo y sumérgete hacia la izquierda: verás la puerta que acabas de abrir. Pasa por ahí y llegarás a un pasadizo submarino en el que pululan dos enemigos. Bucea por la parte alta del pasillo para darles esquinazo y recoge los dos resaltes siguientes. Si te hieren mientras llevas uno de vuelta por el túnel, el resalte volverá a su posición inicial. Cuando tengas todos los resaltes alineados, salta sobre el enorme resalte que hay en el centro de la estancia y corre alrededor en la dirección de la flecha para atraer al cazón.

La combinación
Nada de vuelta a la moto acuática y guía a Bagre hacia el cazón (debes sumergirte cuando te acerques al cazón para activar la siguiente escena.

Puertas explosivas
Colócate sobre la plataforma que se desliza hacia el exterior y mira hacia la rueda giratoria que hay en la pared del fondo. Justo encima hay una secuencia de flechas: si ves girar la rueda, verás también unas flechas que aparecen en algunos puntos de la ventana circular. Emplea tu catapulta para disparar a las cuatro flechas, y abrir las puertas que dejarán al descubierto un montón de pasta.



↑ Emplea tu catapulta para reventar el código.

CALEFACCIÓN CENTRAL Cómo derrotar a la caldera

REJILLA MORTAL
Atrae a la caldera hacia las cuatro rejillas; para ello, salta arriba y abajo asegurándote de que te vea.

ARDILLA FRITA
Aparte de pisotearte, el principal ataque de la caldera consiste en escupir llamas. Lograrás esquivarlas sin excesiva dificultad.

BAJO PRESIÓN
La caldera está apunto de estallar. Tapa cuatro veces sus entrañas para matarla.

ALCOHOLPOCALIPSE
Colócate aquí y ejecuta un súpersalto para agarrar el tirador que hay justo encima y empapar a la caldera de alcohol.

EN TODA LA CHIMENEA
Mientras la caldera va de aquí para allá, baja de un salto y colócate al lado de sus brillantes gónadas. Acto seguido, pulsa el botón B.

DINERO, SABIO DINERO
Colócate al lado de un puñado de pasta y descuajeringate con sus divertidos insultos. De la boca de un billete escucharás los tacos más groseros que puedas imaginarte.



↑ Parece ser que el pescado no abunda...

La guarida de los Clang
Cuando nades hacia el fondo, no olvides rebuscar en las jaulas de burbujas para recuperar tus reservas de oxígeno antes de seguir buceando. Cruza el pasillo verde luminoso que hay al final del túnel, pero no pierdas de vista a los malísimos peces mecánicos. A partir de aquí, pasa por el túnel azul y sal a la superficie para tirar de la palanca. A continuación, vuelve a sumergirte y procede por el túnel amarillo.

Meódromo
Dirígete al barril que hay bajo la entrada y pilla una buena kurda. Mientras avanzas a trompicones entre meadas, pulsa el botón B de nuevo para desenfundar tu nueva «arma» y empieza a mearte sobre las criaturas flamígeras. Tras una buena descarga, su llama se extinguirá, pero acudirán más criaturitas. Cuando te quedes sin pis y empieces a tambalearte haciendo arcadas, dirígete a la siguiente plataforma contextual que hay al lado de la caldera para ponerte sobrio y luego repite el proceso. Cuando hayas apagado a un buen número de criaturas en llamas, abrirán la caldera tonta.



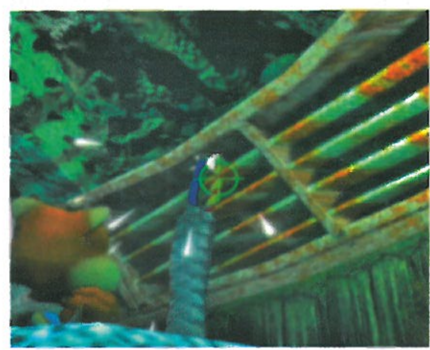
↑ ¡Así es como puedes amasar una fortuna!

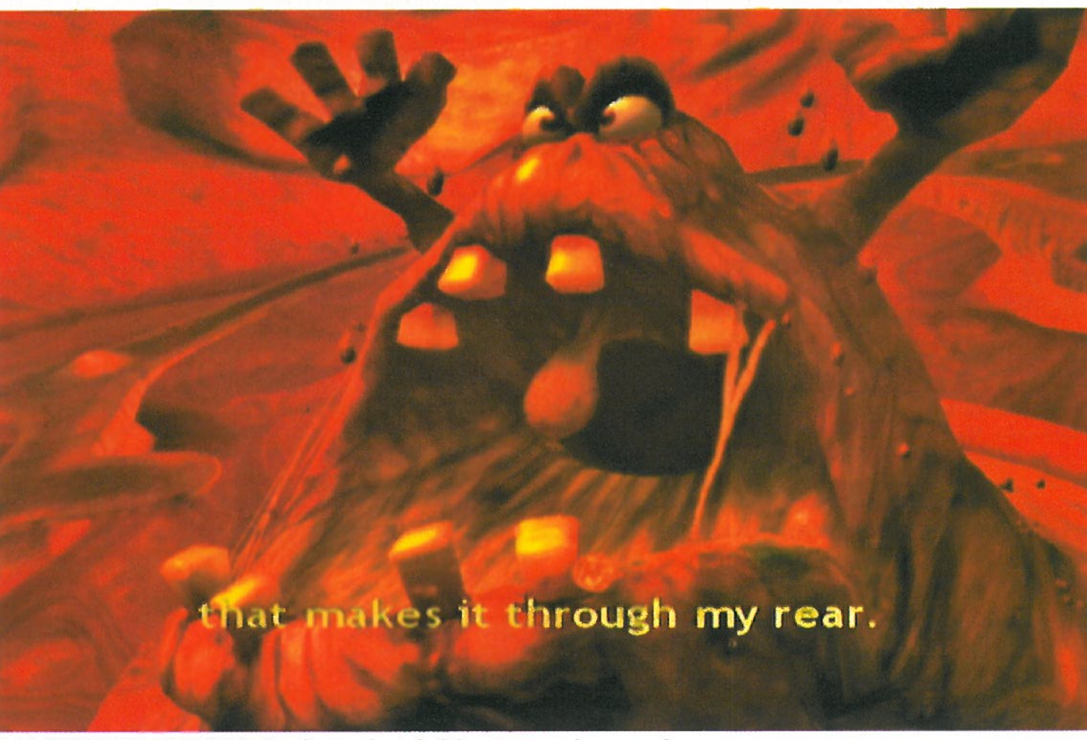
La venganza del cazón
Sumérgete (así nadas más rápido) y regresa a la moto acuática con el cazón a remolque. Colócate al lado de la Bagre para frenar al cazón: cuando llegues a tierra firme, salta sobre el cazón para hacerte con el dinero de la torre.

CAPÍTULO 4
Los chicos del granero
Puedes proceder con el Capítulo 5 antes de salir de la Pongy Zone aunque, por razones de continuidad, cubriremos primero el Capítulo 4, al que se accede por el camino de la derecha que parte de Ventoso.

Marvin
Acude a ver las cajas apiladas que tienes delante y descubrirás que necesitas queso para deshacerte del ratón Marvin. Dirígete al redil del queso y arranca trozos para Marvin; oblígale a comer tanto que al final explote. Ahora podrás saltar por las cajas y alcanzar el tejado del granero (procura saltar sobre los tubos y avanzar primero de izquierda a derecha por la cornisa exterior para llegar hasta una cola de ardilla). Aquí arriba encontrarás dinero y una pla- »


... y en rincón rojo, ¡haces de heno gigantes!


Apunta a los cables exteriores de la unión...



EL MONSTRUO CAGADERO. Con dientes de maíz dulce, tiene una boca que da asco.

taforma de presión que abre la puerta principal de la parte inferior.

Horquilla loca
Acércate a la estantería en la que hay pintura y una brocha y activarás un combate entre la horquilla y tu personaje. Arrástrala hasta la zona principal, en la que se encuentran los haces de heno saltarines, y colócate de modo que cada vez que la horquilla intente atacarte haya un haz entre ambos. En este caso, liquidará al heno, pero no a ti. Repite hasta que no queden haces y la horquilla se retirará e intentará suicidarse.

Días de sol
Sal y habla con la Sra. Abeja, quien te alertará sobre el girasol. Ve a hablar con la florecilla antes de detenerte en la zona que queda en medio de la Sra. Abeja y el girasol. Aquí hablarás con las abejas cosquilleantes. Dirígelas hacia el girasol. Deberás conducir a cinco grupos de abejas cosquilleantes hacia el girasol para que la Sra. Abeja pueda hacer realidad sus sueños. ¡Incluso se ofrecerá para que pases un buen rato con ella! Colócate delante del girasol y ejecuta un supersalto para aterrizar en sus senos; desde ahí serás catapultado a los cielos y podrás recabar más billetitos.

Piérdete
Emplea la caja botante que hay frente al granero para acceder a la entrada superior y avanza por la viga del interior; chamusca a todos los murciélagos que se crucen en tu camino. Cuando llegues a la plataforma contextual, apunta alto y corta la nariz de la horquilla. Salta sobre la estantería y sube a la horquilla que hay en el suelo. Colócate detrás del haz de heno y emplea la horquilla para ensartarla. Si te derriban recuerda que hay onzas de chocolate en los rincones del granero. Al cabo de unos cuantos golpes contra el haz, el suelo se abrirá.

Carne frita para cenar
El nivel del agua no para de subir y debes cortar varios cables eléctricos para que no lleguen a mojarse si no quieres que el lugar se convierta en una sartén gigantesca. Dirígete a la columna que tienes delante y sube por la escalera que verás justo detrás. Salta a la plataforma contextual que hay arriba y busca los cables eléctricos. Desde esta posición podrás apuntar a tres (apunta a las conexiones de la parte superior). Acto seguido, nada hacia la siguiente torre y repite el proceso. De vuelta en el granero, salta a la tableta de piedra del monje y serás catapultado: recoge toda la pasta que encuentres.

EL MISTERIO DE LA GRAN SARTÉN
En los foros se rumorea que Conker puede blandir dos armas y cambiar de una a otra cuando le apetezca. Lo que es cierto es que podrás utilizar tanto la sartén del juego original como el bate de tachuelas. Lo malo es que sólo puedes emplear la sartén durante unos minutos en el nivel de entrenamiento «La Sartén». Cuando lleves la sartén a la Gárgola, como en el juego original, se reirá y dirá que los diseñadores han cambiado el nivel de entrenamiento para que los jugadores crean que el resto del juego es diferente. Te dirá que pruebes con algo más consistente, momento en el cual Conker desenfundará el bate y se la cargará. A partir de ese instante, tan sólo utilizarás el bate.

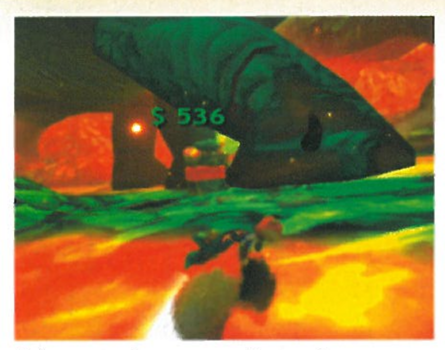

¡Mira qué cuco el *dinosaurito* carnívoro! Sin embargo, no le cojas mucho cariño.

Salto mortal
Sube por la escalera y arriba descubrirás un trampolín. Salta desde la punta y pulsa B para transformarte en un yunque y machacar el botón que hay abajo. Se abrirá la puerta del barranco. Pasa por la puerta y recoge el dinero antes de largarte.

CAPÍTULO 5
Sloprano
Debes volver a la zona maloliente para deshacerte de una deposición realmente problemática...

Mazorcas de maíz
Despeña todos los pedazos de maíz tierno de las cornisas para que caigan en la cloaca de abajo, al tiempo que esquivas las bolas de mierda que llueven por doquier (para saber por dónde vienen estudia la trayectoria de sus sombras).

Dulce melodía
Cuando te enfrentes al poderoso cagador, colócate sobre las plataformas contextuales y lánzale papel de váter a su boca cantarina. A medida que la canción se acelera la cosa se complica, de modo que



Lo peor es topar con un dinosaurio.



¡Muere, escoria insectoide del diablo!

» debes afinar la puntería. Cuando lo hayas derrotado, la pared de cristal se hará añicos y podrás recabar la pasta y también la cadena, que va de perlas para deshacerte definitivamente del apestoso enemigo. Hecho esto, tírate a la cacerola y sortea el peligroso cambio de sentido.

CAPÍTULO 6
Uga Buga

Cuando entres en la zona prehistórica, trepa al tejado del templo desde las puertas y recoge el dinero, pero procura no ejercer de merienda para los raptors.

Borrachos indeseables

Avanza por el pasillo que queda a la derecha de la cabeza de dinosaurio de piedra y salta sobre el huevo gigante. Cuando se casque, conduce al retoño de raptor a la sala de culto y deténte el tiempo justo para que pueda zamparse a todos los cavernícolas que se crucen en su camino.

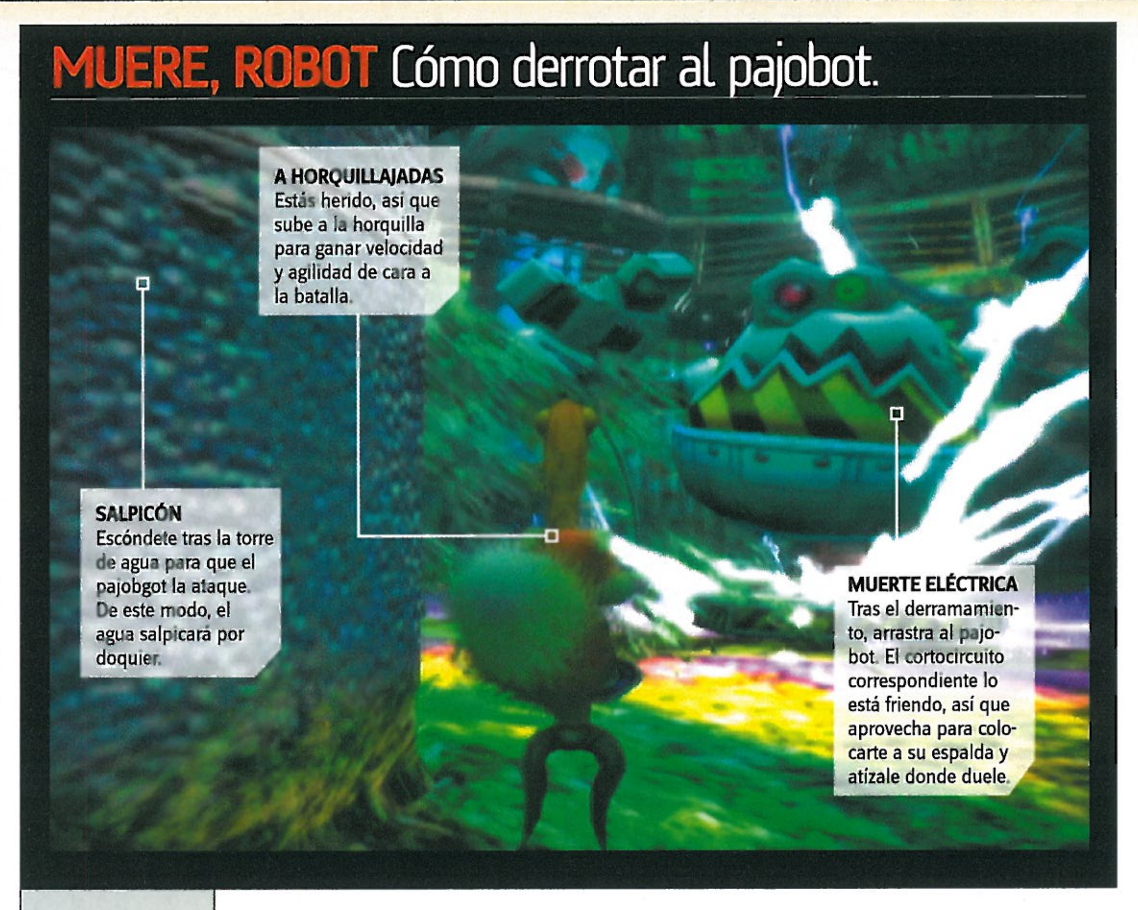
Sacrificio

Conduce a tu prehistórico colega hasta la plataforma de los sacrificios que hay delante de la cabeza de dinosaurio y a continuación sitúate sobre la plataforma contextual. Arriba, hacia la derecha, verás una flecha que apunta hacia las alturas; endíñale con la catapulta y se alzará la losa de piedra. A continuación, atrae al pequeño dinosaurio hacia la plataforma. En cuanto esté encima, sal por piernas y colócate de nuevo sobre la otra plataforma; en esta ocasión, dispara la catapulta hacia la flecha que apunta al suelo y que hay en el extremo opuesto. La losa de piedra aplastará al gracioso dino.

Baño de moco

Colócate sobre la tabla de piedra del monje que sale de la boca del dinosaurio de piedra y te catapultarás hacia lo alto de su cabeza. Recoge la pasta y examina los agujeros de la nariz del dinosaurio. Cuando no salga humo verde, salta dentro de cada agujero y esparce pimienta. Tras el imponente estornudo podrás adentrarte en la cabeza.

MUERE, ROBOT Cómo derrotar al pajobot.



¡LÁRGATE!

En la zona apestosa, sube por la escalerilla que hay frente a la montaña y llegarás a un puente que conduce al banco de la reserva federal. Si intentas cruzar el puente se hundirá y caerás al abismo. No pasa nada, ya que puedes volver a subir por la cuerda que cuelga de un lado del puente derruido. En líneas generales, se trata de un ejercicio inútil, pero al menos disfrutarás de los carteles de la entrada, en los que puedes leer a las claras que tu presencia no es ni mucho menos bienvenida.

Ídolo

Avanza por todo el cuerpo hasta que logres hacerte con la capucha del cavernícola. Acto seguido, deshaz lo andado y conduce a los devotos hasta el club Rock del Duro. Líate a tortas con una de las criaturas de piedra que hay en el exterior y tus nuevos colegas te prestarán encantados su ayuda. Cuando de las criaturas de piedra no queden más que escombros, habla con el gorila de la disco para que te deje entrar.

Rock del Duro

Colócate detrás de la barra y haz rodar al cavernícola comatoso por la rampa hacia la entrada: colócalo sobre la plataforma de presión. Regresa detrás de la barra y bebe hasta emborracharte por completo. Colócate delante del cavernícola que baila frente a la puerta que acabas de abrir y haz que la atraviese gracias a un potente chorro de humeante meada. Toma el tónico que hay en la estación Feel Good para combatir la borrachera y avanza por las plataformas hasta la cornisa más alta; haz rodar al cavernícola meado hasta la siguiente plataforma de presión. Vuelve a pillarla y lanza tu chorro de orina contra otro cavernícola danzarín para que atraviese la puerta nueva y destroce la jaula de Berri. Dirígete a este punto para recoger el dinero.

La carrera de la bomba

Cruza la cabeza del dinosaurio por el camino de la izquierda y, una vez depositada la bomba, sortea el pozo de lava saltando de plataforma en plataforma hasta alcanzar la salida. Ándate con ojo, porque si permaneces demasiado tiempo sobre una plataforma se desplomará.

Robado

Da unas cuantas vueltas de reconocimiento al circuito para irle pillando el tranquillo y luego pulsa adelante en la palanca de control para acelerar y empezar a dar caza a los chorizos. Cuando te acerques, pulsa B o el gatillo derecho para atizarles con tu bastón. Golpea sin tapujos, puesto que la detección de colisiones es muy leve en este punto y lo más probable es que cada vez que atices derribes al ladrón y puedas quitarle la pasta. En cuanto hayas liquidado a dos de los ladrones, la carrera se alterará un ápice: ten mucho cuidado con el cambio más importante. Nada más derrotar a todos los chorizos, sube por la rampa y recoge la pasta.

Comida del ave de presa

Esquiva los ataques del ave de presa; para ello, ejecuta saltos y movimientos flotantes bien sincronizados y dirígete a la plataforma contextual que hay en el centro del escenario. Desde aquí podrás hipnotizar al dinosaurio atontado y utilizarlo a modo de arma para deshacerte de las hordas de cavernícolas.

Venganza de las avispas

De vuelta en Ventoso, habla con la Sra. Abeja de nuevo e intenta recuperar su colmena una vez más. La criatura que custodia la entrada principal del nido de avispas ha desaparecido y puedes entrar sin mayores contratiempos. Mata a todos los enemigos de la pasarela para que la huida posterior sea más fácil y emplea la multiametralladora para liquidar a las avispas.

Sr. Barril

Ahora ya dispones de 2.110 dólares que puedes entregar al Sr. Barril. Dirígete al molino y condúcelo por la loma para despejar una nueva ruta.



CAPÍTULO 7
Espectral

Bienvenidos al particular parque temático del terror de *Conker*. Conker, en lo que supone una mejora

considerable frente a la versión original para N64, gozará en esta ocasión de un equipo al más puro estilo *Van Helsing* para hacer frente al mal.

El señor Muerte
Sumérgete en el lago de sangre y dirígete al túnel de la izquierda. Acciona la palanca y sigue nadando hasta que puedas hablar con Greg la Parca, quien te brindará un arma. Pasa por la puerta y te enfrentarás a un puñado de zombies; pon a prueba tu nuevo juguete: una estupenda escopeta con mira láser.

El conde Murcielágula
El conde Murcielágula resultará ser un ancestro tuyo que te transformará en murciélago. Para que el pobrecito no pase hambre, captura a los aldeanos y mételos en la picadora. Hay aldeanos en el salón, en la biblioteca y en los jardines, y para capturarlos no debes dejar de moverte al tiempo que esquivas sus proyectiles y rocías el lugar con pegajosos excrementos de murciélago. Cuando los oigas chillar, lánzate en picado, recógelos y condúcelos a su muerte.

Zombies
Necesitas tres llaves para abrir la puerta principal. La primera está en el techo del comedor: debes acudir por la biblioteca (salta sobre la estantería central y liquida a los murciélagos). La segunda está en el centro del jardín (sólo podrás acceder cuando hayas colocado la primera llave en la puerta). Acto seguido, sube al primer piso y gira a la izquierda para entrar en la sala de la picadora. Sube por la escalera y salta hacia la palanca, con la que abrirás un pasadizo bajo la escalera. Crúzalo y obtendrás la última llave.

Sr. Barril
Haz rodar el barril por la pendiente que conduce al patio y colócate encima hasta que puedas dirigirlo por la corriente del lago sangriento y llegar a la cueva. Entra, recoge el dinero y ejecuta un salto al vacío para llegar a Resaca.

CAPÍTULO 8
Es la guerra
Tal y como aseveran en la escena de vídeo ¡es la guerra! Si prestas atención a la portada del periódico encontrarás referencias al «triángulo amoroso» del Sr. Abeja y a la «Muerte de Uggas en la tragedia de los pedruscos». Además, los incondicionales de la versión original para N64 descubrirán que ha desaparecido el elemento de la anguila eléctrica que restablecía la corriente a la base. ¿Por qué demonios? ¿Acaso los jugadores de Xbox no somos capaces de hacer saltar chispas de estas serpientes marinas?

No hay corriente
Dirígete a la base militar de Ventoso. Una vez allí, ves hacia la derecha, baja por la escalerilla hasta la playa y tira de la palanca de alimentación energética. A continuación, vuelve a subir y empuja la caja metálica para que bloquee el tramo de escaleras que baja al barco. Sube por la colina que hay tras la puerta por la que entraste y derriba la puerta del lavabo.

TNT
Debes colocar dos bichos porteadores de TNT a cada lado del avión accidentado; guíalos para que superen los peligros respectivos, colócate sobre la plataforma contextual y prende las mechas.

El asalto
Ponte a cubierto tras las juntas de las vigas metálicas que encontrarás de subida a los búnkers. Verás más soldados en tu misma tesitura, pero el número irá decreciendo conforme te aproximes a los búnkers. Cuando cese el fuego enemigo, corre a la viga siguiente y repite el proceso tantas veces como sea necesario. Cuando llegues al búnker, revienta la cerradura y entra.

Único superviviente
Cuando te enfrentes al pasadizo de los rayos láser, no pierdas de vista el techo, ya que los soldados enemigos suelen descolgarse desde los conductos del aire.

Lista de bajas
No creas que podrás salvar al prisionero de la silla eléctrica si tiras de una palanca; lo freirán elijas la palanca que elijas.

Salvar al soldado roedor
Emplea el cañón láser para reducir a los soldados ositoz y luego salva al roedor del pelotón que dispara. Condúcelo por el pasillo de la derecha y utilízalo a modo de escudo en el tramo de las minas araña.



↑ No sabemos qué demonios pinta este tipo en el argumento...

¿HUMOR AMARILLO?
Entre tanto humor de letrina, higadillos gratuitos e impropérios exagerados, he aquí una lista de los momentos más hilarantes que podrás vivir...

LA CANCIÓN DE LA MIERDA
Combate contra el poderoso cagador dentro de la guarida de los escarabajos peloteros e intentará calmar tu furia con una canción hilarante al tiempo que te lanza pelotas de excrementos frescos. ¡Qué encanto!

LOS RESALTES SE CABREAN
Cuando te deshagas del cazón haciendo girar los resaltes de la torre, los pequeños resaltes femeninos se vengarán del repugnante resalte poniéndolo en una situación harto comprometida con el gran resalte. ¡Lo cierto es que a su afeminado *alter ego* no parece afectarle demasiado!

EL REY DE LA PISTA
En el club Rock del Duro gozarás de algunas de las muertes prehistóricas más divertidas, pero lo mejor está por llegar: deja a Conker a su aire durante un minuto y, para pasar el rato, empezará a ejecutar unos movimientos dignos del mayor hortera de discoteca del mundo.

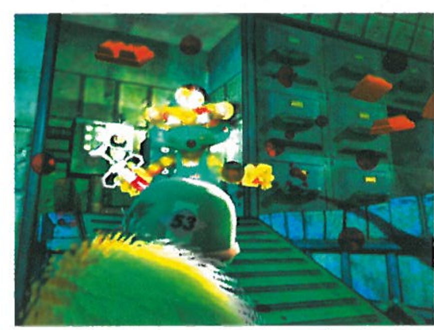
BANJO GUILLOTINADO
Está bien eso de que los desarrolladores sean capaces de reírse de sí mismos. No es de extrañar, pues, que la cabeza de Banjo Kazooie aparezca empalada en una placa sobre la opción Live del menú principal.



↑ Esto es la guerra. O eso parece.



↑ Ositoz, pistola; pistola, ositoz.



↑ Sus malos modos no nos afectan lo mínimo.

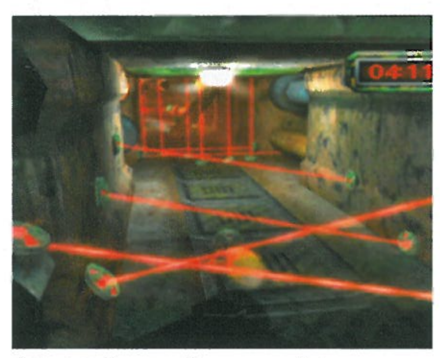
Cuando llegues a la puerta grande, dirígete hacia el agua y salta al bote neumático. Destroza las cuatro cerraduras naranjas de la puerta con el bazooka. Tendrás que interrumpir durante un momento esta misión para liquidar a los paracaidistas ositoz.

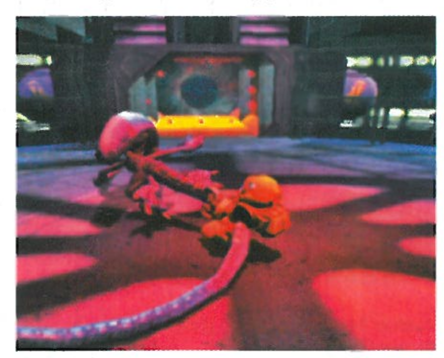
La torre
Métete en el tanque y destroza la puerta del símbolo radioactivo. Entra y abre las puertas. Justo detrás está la torre. Evita la luz de su foco y salta sobre el limo para bajar el puente; regresa al tanque y cruza el puente que acabas de bajar. Cuando te acerques a la torre deberás disparar a los cuatro bloques rayados que hay en la base y derruirla.

La niñita
He aquí una batalla sencilla: en esta zona encontrarás tres búnkers con forma de cueva y detrás de cada uno un pequeño muelle que conduce a una plataforma contextual. Procede por cualquiera de estos muelles que brille, desenfunda el bazooka y dispara a cada submarino que emerja con la intención de lanzar un misil.

El experimento
Corre hacia tu tanque y dispara a las ametralladoras del monstruo mecánico. Cuando se acerque con pose amenazadora hacia tu posición, dispara a su mano para que suelte a la niñita y, cuando se gire para recogerla, machaca su único punto débil, sito en la espalda. A continuación, la criatura desenfundará dos armas más, así que repite el proceso y pon- »


Ten cuidado con los más cucos.


La energía es un bien muy preciado.


¿Se te ocurre mejor forma de controlarlo?

» te a cubierto en un búnker si crees necesario recuperar fuerzas.

La cuenta atrás

En un último acto de rencor, la niñita iniciará una secuencia de detonaciones que provocará el derrumbamiento total de la base. Dispones de cuatro minutos y medio para poner pies en polvorosa. Métete por el agujero, atraviesa las vallas láser a la carrera y regresa a la playa antes de que la isla entera vuele por los aires.



CAPÍTULO 9
Ladrón

Cuando regreses a Ventoso descubrirás que la cosa va de mal en peor. Un desprendimiento ha aplastado a la Sra. Abeja y el desolador paisaje está formado por los escombros del molino derruido.

El muerto del molino

Sube por la colina hasta llegar al punto en el que estaba ubicado el molino y habla con el roedor antes de bajar a las ruinas.

Vérticex

Ponte a cubierto tras las columnas: cuando oigas que los vigilantes vociferan órdenes para reagruparse, pulsa el botón B para pasar al modo de cámara lenta, que te permite apuntar y disparar a los guardias en movimiento antes de caer de nuevo a tierra.

La bóveda

El alienígena dispone de tres ataques diferentes. Un coletazo en salto (el más habitual), una arremetida con bocado incluido y una carga a plena potencia. Lo mejor que puedes hacer es permanecer muy cerca de la bestia para obligarla a proceder con el coletazo o el bocado. Para defenderte de ambos, martillea B para ejecutar breves propulsiones y flotar fuera de su alcance. Cuando aterrices, acércate y martillea el gatillo derecho para ejecutar una combinación de puñetazos. Si logras asestar varios golpes en una serie rápida, el alienígena caerá al suelo aturdido. En este caso, colócate detrás, cerca de su cuerpo, y descubrirás que, de forma automática, agarrarás su cola. Empieza a girar la palanca izquierda para oscilar a la bestia y a continuación haz girar la cámara con la otra palanca para encarar la esclusa de aire. En cuanto el alien haya pillado velocidad y no pueda agarrarse al suelo, pulsa el gatillo derecho para soltarlo y lanzarlo volando por la esclusa de aire. Tendrás que repetir el proceso tres veces hasta conseguir que la bestia se desintegre en el espacio exterior. Hecho esto, habrás completado el juego.

LA GRASA LUCHA Cómo derrotar a Buga.



UBICACIÓN DE LAS COLAS

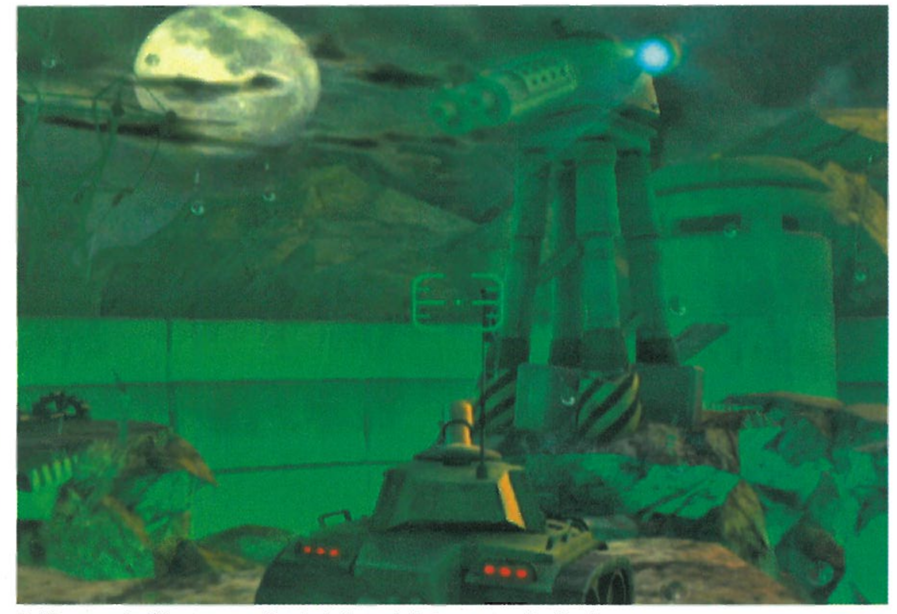
Ventoso
Tras la señal que hay a los pies de la loma sinuosa.

Los chicos del granero
Cuando hayas drenado el agua abrirás una puerta bajo el granero. También puedes avanzar por la cornisa que rodea el tejado del granero.

Torre del gato
Tras hablar con Bagre, nada a favor de la corriente y salta detrás de la primera catarata.

Sloprano
Tras derrotar al cagador, salta a la zona que ocupaba y pasa por la puerta.

Uga Buga
Salta sobre la tableta de piedra del monje para catapultarte hacia la cabeza de piedra del dinosaurio. A continuación, procede hacia su lomo.


Dispara a los bloques rayados de la base de la torre para derribarla.



TOP POLIFONICOS

Envía MCPOLI, espacio y el CÓDIGO, al 7744. Ej: MCPOLI 12993

12993 Gorillaz / Clint Eastwood
12991 Don Omar / Gata Ganster
12984 Gwen Stefani / Hollaback Girl
12981 50 Cent / Just a Lil Bit
12979 El Canto del Loco / Zapatillas
12927 David Bustamante / Gitanas
12923 Bruce Springsteen / Devil and Dust
12907 Melendi / Que el Cielo E. Sentao
12893 A. Orozco / Lo Que Tú Quieras Soy
12884 Estopa / Mediterráneo
12872 Chambao / Pokito a Poko
12871 Bisbal / Todo por Ustedes
12854 Asturias Patria Querida
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12781 Pereza / Princesas
12996 Hombres G / No lo Sé
12988 M. Naranjo / Sobreviviré
12987 M. Naranjo / Pantera en Libertad
12929 Shakira y A.Sanz / Tortura
12928 Il Divo / Regresa a Mi

12875 Julio Voltio / Mambo
12872 Chambao / Pokito a Poko
12862 Pablo Puyol / Déjame
12854 Asturias Patria Querida
12844 Juanes / La Camisa Negra
12842 Melendi / Caminando por la Vida
12835 Oasis / Lyla
12828 SJK / Yo Paso del Amor
12802 Sash / La Primavera
12795 El Canto del Loco / Despiértame
12781 Pereza / Princesas
12791 Starwars III / Marcha Imperial
12926 Bustamante / Devuélveme la Vida
12722 Las Supremas / Eres un Enfermo
12361 Andy y Lucas / Mi Barrio
12979 El Canto del Loco / Zapatillas
12568 SJK / A toda Mecha
12991 Don Omar / Gata Ganster
11314 Mecano / Hoy No Me P. Levantar
12610 Amaral / El Universo Sobre Mí
12990 Camela / Presiento Q. M. Engañas
12986 M. Naranjo / Las Campanas del Amor
12985 Monica Naranjo / Desatame
12979 Canto del Loco / Zapatillas
12974 Deluxe / J. Mueren Antes de Tiempo

12971 Ska P / Cannabis
12959 Jarabe de Palo / 1m2
12931 La Musicalite / Brisa
12916 Pereza / Todo
12915 Pereza / Superjunkies
12913 Pereza / Madrid
12911 Pereza / Animales
12905 Mario / Let Me Love You
12893 A. Orozco / Lo Que Tú Quieras Soy
12892 Joselito / Mi Madre Querida
12870 Ana Torroja / Ya No Te Quiero
12843 Revólver / Es mejor Caminar
12838 Algiva / Pirata De Boquita
12833 Monica Naranjo / Enamorada de Ti
12832 Malu / Diles
12813 Fabula / La Cal
12808 Mecano / Hawai Bombay
12803 Mecano / Ay Que Pesado
12801 I. Serrano / Ya llegó la Primavera
12800 Gabinete Caligari / Amor de Madre
12799 Fangoria / Entre Mil Dudas
12797 Mecano / Barco a Venus
12786 Ecos.../ Algo Se Muere en el Alma
12782 Soraya / Llévame
12772 Instrumental / Amaral

12759 Ismael Serrano / Elegía
12752 Taxi / Jamás Me Fui
12749 Nancys Rubias / Nancys Rubias
12747 La Sonrisa de Julia / El Bufón
12746 Iguana Tango / Yo Estoy Aquí
12713 Ana Torroja / No Me Canso
12711 Jarabe de Palo / Grita
12708 Tamara / Gato Q. Está Triste y Azul
12702 Luz Casal / Sencilla Alegría
12860 Dj Abel Ramos / Zanarkand
12723 Son de Sol / Brujería Eurovisión
12490 El Chombo / Palante
12453 Sueño de Morfeo / Nunca Volverá
12951 Dj Tiesto / Adagio for Strings
12358 Andy y Lucas / Yo lo Que Quiero
13119 Jesse McCartney / Beautiful Soul
13092 Oasis / Wonderwall
13065 Neck / Para ti seria
13060 Keane / Bend and Break
13043 Shakira / Te Dejo Madrid
13038 Coldplay / Yellow
13037 Coldplay / Trouble
13036 Coldplay / Politik
13035 Coldplay / Dont Panic
12982 Akon / Lonely

Clase Maestra

Diecinueve cosas que hacer en San Andreas antes de morir siempre y cuando cumplas la mayoría de tus objetivos. No te pierdas ni un detalle de este magnífico juego.

BIENVENIDO A SAN ANDREAS. Si aún no eres miembro del exclusivo club de "Los más buscados de Los Santos", quizá tengas dudas sobre qué hacer este verano. Hemos reunido en una lista las diecinueve maneras más seguras de divertirte en Los Santos, San Fierro y el campo. Ninguna de las excursiones que te proponemos son necesarias para completar el juego, pero pasarás un buen rato y aumentarás tus puntos de experiencia participando en ellas. ¡Vamos, no te lo pienses! Inserta el disco de *GTA San Andreas* en la consola y prepárate para la diversión sin límites.



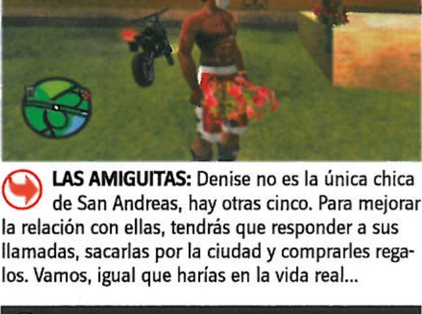

1

MOLA MI BUGA: Tunear es caro. Hay garajes en Temple, Playa Del Seville (Los Santos), Doherty, Ocean Flats (San Fierro) y en Come-A-Lot (Las Venturas). Puedes modificar automóviles de los modelos Low-Riders, Street Racers, GT Cars y coches normales.

2

RECREATIVAS: Puedes jugar con todas las que hay en San Andreas. Te recomendamos que pruebes con "Lest's Get Ready to Rumble", que encontrarás en el Misty's Bar en García, San Fierro. De nada.





3

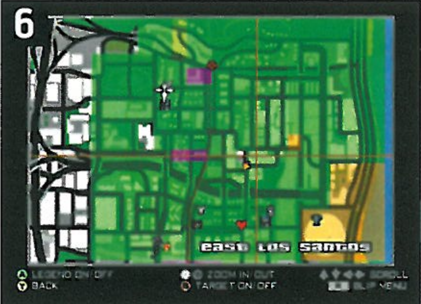
LAS AMIGUITAS: Denise no es la única chica de San Andreas, hay otras cinco. Para mejorar la relación con ellas, tendrás que responder a sus llamadas, sacarlas por la ciudad y comprarles regalos. Vamos, igual que harías en la vida real...

4

GRACIAS, CARIÑO: Si te lo montas bien te darán un objeto como muestra de su amor. Denise te ofrecerá las llaves de su buga para que puedas conducir frente a su casa. Cuando consigas el 100% con ella, te regalará un traje de chulo.

5

"CAMIONEANDO": Tras "Tanker Comander", podrás volver a la Flint County Truck Stop para realizar más misiones. Para completar algunas dispondrás de tiempo limitado, mientras que en otras tendrás que manejar mercancía robada o frágil.



6

EL REY DE LOS SANTOS: Participar en guerras de bandas es una de las partes más divertidas de San Andreas. Al terminar la misión "Doberman" se abre la opción de organizarlas Intenta conquistar la mayor cantidad de barrios.



7

CABEZA DE FAMILIA: ¡Consigue un 100% en reputación y podrás tener tu propia banda de diez hombres! Acércate a cualquier miembro del clan y presiona hacia arriba en los botones de dirección para reclutarlo.



8

AFINA LA PUNTERÍA: Dirígete al Ammunation de Blueberry, en Flint County. Allí encontrarás a un pavo que tiene una galería de tiro encima de su casa y te dejará practicar un poco, muy bueno para subir tus estadísticas.



9

DROGAS NO: Pues tienen "materias prohibidas" para detener a un camión de los grandes. Y eso no está nada bien, así que liquídalos a todos y además de conseguir una buena recompensa, habrás hecho la buena acción del día.



10

VOYEUR: Nuestro amigo CJ tiene el mismo grado de concentración que una almeja africana. Suelta el mando unos minutos y empezará a mirar a su alrededor en busca de algún trasero que merezca la pena.





CABALLO GANADOR: Una buena manera de ganar (o perder) dinero rápidamente consiste en entrar en la tienda de apuestas Incide Track en Montgomery, en Red County. Presiona el botón Y cerca de cualquiera de las máquinas que verás ahí y podrás apostar por tu caballo todo el dinero que te puedas permitir. Pero, como ocurre en la vida real, nada te garantiza que puedas ganar, ¡así que intenta no perderlo todo a la primera! Por suerte, aunque hayas completado la misión Against All Odds, donde Catalina y tú asaltáis el lugar y asesináis a los empleados, todo quedará olvidado en la siguiente visita.



TIEMPO DE COSECHA. Aunque la misión "Body Harvest" te permite conducir una cosechadora durante muy poco tiempo, en cualquier momento puedes volver a la granja en Flint County para conseguir otra. Como entretenimiento, te recomendamos aplastar viandantes por Los Santos...



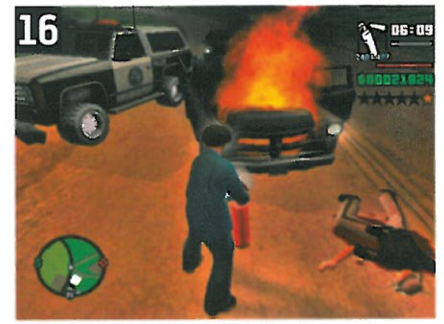
SOBRE DOS RUEDAS. Cuando hayas desarrollado un mínimo de un 25% en la habilidad de bicicletas, podrás probar el trial de BMX de Glenn Park, en Los Santos. Intenta batir nuestro mejor tiempo de 2:32.



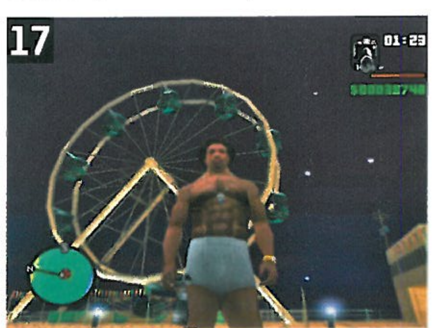
POR LOS AIRES: Haz una visita a la tienda 8 Ball's Bomb. Puedes encontrarla cerca de la tienda de tatuajes de Idlewood. Conduce al interior para equipar a tu coche con una bomba trampa. Presiona B para activar el temporizador.



SALTAMONTES: El centro Cobra Martial Arts en García, San Fierro, es el hogar de un maestro de Kung Fu. Escucha los consejos de Sifu y luego dale una buena patada para aprender algunas técnicas de artes marciales.



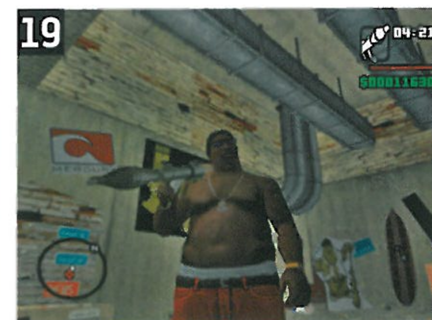
QUEMANDO LA CASA: El extintor de incendios no está ahí sólo para decorar. Merece la pena llevar uno encima por si tu Low Rider sale ardiendo. Si te das prisa, evitarás que explote, pero si lo hace, siempre puedes robar otro, ¿verdad?



INMORTALIZAR: Mientras juegas a *GTA*, habrá momentos en los que te gustaría que hubiera un medio de capturar un evento para la posteridad. Coge la cámara del cuchitril de CJ en Grove Street y podrás sacar una foto a todo.



SALTO DE FE: Los saltos son muy divertidas. Dirígete al rascacielos circular del centro de Los Santos y busca la flecha amarilla que está junto a la puerta principal. Esto te dará acceso a la azotea y a un paracaídas. ¡Yipiiii!



SUPER SIZE YOU: Aunque engordar no proporciona ninguna ventaja real, recomendamos hacerlo por motivos humorísticos. Come todos los menús tamaño gigante que puedas durante unos cuantos días para que tu panza crezca.

En el DVD

EL DISCO de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el pad direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el zoom. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.



Mortal Kombat: Shaolin Monks

Análisis: - | Puntuación: - | Jugadores: 1

La saga *Mortal Kombat* parece haber recuperado todo el vigor y esplendor de épocas pasadas, y *Shaolin Monks*, su última encarnación, es una muy buena prueba de ello. Ambientado en el mundo de Outworld y mezclando los géneros de la video-aventura, los *beat'em-up* y la lucha al más puro estilo *MK*, este juego es de los que prometen muchísimas horas de diversión. Como comprobarás en la demo, el sistema de control es rápido e intuitivo, y los gráficos cumplen a la perfección con lo que se espera a estas alturas de cualquier título para Xbox. Muchos efectos especiales, muchos enemigos feos (y peligrosos), mucha sangre y muchas vísceras, la inevitable ración de enemigos finales y, sobre todo, mucha lucha es la propuesta de este título. Además, no podían faltar los tradicionales *fatalities*, tan brutales como nos han gustado siempre.

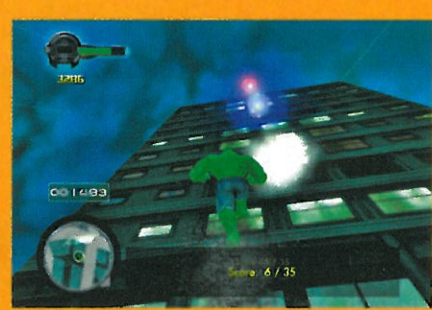
- MOVERSE
- MOVER / CAMBIAR CÁMARA
- MAPA
- A: SALTAR
- B: ATAQUE POTENTE
- X: ATAQUE RÁPIDO
- Y: ATAQUE DE LANZAMIENTO
- L: BLOQUEAR
- R: POTENCIAR GOLPE
- Blanco: FATALITY
- Negro: LANZAR

The Incredible Hulk: Ultimate Destruction

Análisis: ROX 43 | Puntuación: 8,5 | Jugadores: 1

Este puede ser el videojuego definitivo sobre el peculiar superhéroe que es el Dr. Banner, alias el Increíble Hulk. Y es que tras la fenomenal y más reciente adaptación cinematográfica, y el éxito de Spiderman en su última visita a nuestra consola, la expectativa de un juego que nos permitiese emular al gigante verde (no el de las hortalizas, hombre, el *otro* gigante verde) en sus peripecias destructivas eran muy altas. Y parece ser que por fin ha llegado ese juego: *Ultimate Destruction* -o sea, "destrucción definitiva"-, es lo que tú, aficionado al Increíble Hulk, estabas esperando desde hacía tanto tiempo. Salta como Hulk, machaca como Hulk, coge coches, autobuses y tanques como Hulk, y como hace Hulk, hazlos volar lo más lejos que puedas para que la explosión sea aún más gorda.

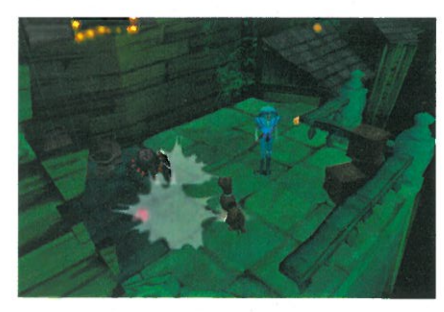
- MOVIMIENTO
- CÁMARA / SELECCIÓN BLANCO
- NAVEGAR MENÚS
- A: SALTO
- B: COGER / LANZAR
- X: ATACAR
- Y: ESPECIAL
- L: BLANCO
- R: CORRER
- Blanco: BURLARSE
- Negro: BURLARSE



Scooby-Doo! Unmasked

Análisis: - | Puntuación: - | Jugadores: 1

Ésta no es la primera vez que Scooby-Doo, ese perro miedica pero de gran corazón que popularizó Hanna-Barbera con su serie de dibujos animados, prueba suerte en nuestra consola, pero nunca antes lo habíamos visto en tan buena forma física y estética. Decimos esto último porque es asombroso el grado de fidelidad en los gráficos y animaciones que se ha conseguido con este nuevo juego. Y lo mismo se puede decir de la física, porque nuestro perruno amigo brinca por todas partes, es capaz de ejecutar movimientos ofensivos y además puede convertirse en todo un experto karateca, siempre que coma las suficientes galletas y consiga reunir el valor suficiente para enfrentarse a sus enemigos. La verdad es que si eres un *fan* acérrimo de este asustadizo pero entrañable clan, la demo se te hará corta, muy corta, y te dejará esperando el momento de acudir a la tienda para hacerte con este plataformero título.





Sega GT 2002

Análisis: ROX 10 | Puntuación: 8,5
Jugadores: 1-2

Cuando se trata de arcades de conducción, pocos estudios son capaces de hacerlo mejor que Sega. En esta ocasión, el sello nipón realizó una estupenda adaptación de su "GT" particular, que nada tiene que envidiar a los de la competencia. Y aunque en esta demo no podrás más que correr una carrera a 1 vuelta contra 5 oponentes, disfrutarás de la exquisitez con la que se han modelado los dos coches disponibles y el circuito de Tornado Pass, con la sensación de velocidad, con los derrapajes en las curvas más cerradas y con la repetición al final de la carrera. El juego hace tiempo que salió a la venta pero te ofrecemos la demo por si quieres comprarlo ahora.



Pariah

Análisis: ROX 40 | Puntuación: 7,1
Jugadores: 1

En *Pariah* tendrás que sobrevivir 16 horas en un entorno hostil para evitar la destrucción de la Tierra, un desolado mundo post-apocalíptico que ahora sirve como planeta prisión. En la demo podrás dar tus primeros pasos en este adictivo juego, que cuenta con unos gráficos impactantes y de altísima calidad, y con una historia absorbente en la que pronto te sentirás completamente sumergido.







Full Spectrum Warrior

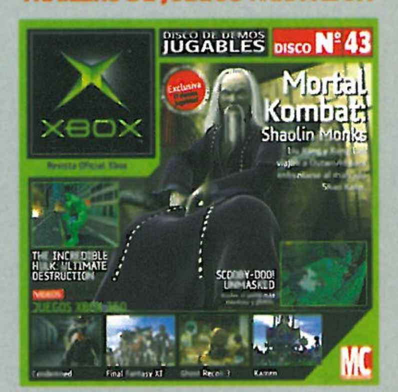
Análisis: ROX 29 | Puntuación: 8,5
Jugadores: 1

Esta demo te propone una de esas misiones de estrategia bélica en tercera persona que, como soldado al mando de los equipos Alfa y Bravo, te hará sentir en pleno campo de batalla. Y todo gracias a su perfecta ambientación y a un sistema de control y acciones tan efectivo como innovador. De esta forma, y avalado por el conocido motor Havok, por unos escenarios realistas y por unos estupendos efectos especiales, el juego no tardará en engancharte incluso desde la primera fase de entrenamiento. Ésta resulta, además, esencial para poder salir airoso de lo que te espera a continuación.



Películas en el DVD

TRAILERS DE JUEGOS PARA XBOX



- Grand Theft Auto: San Andreas
- City of the Dead
- Burnout Revenge
- Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects
- Far Cry Instincts
- Call of Cthulhu: Destiny's End
- Advent Rising
- Medal of Honor: European Assault
- The Incredible Hulk: Ultimate Destruction
- Worms 4: Mayhem

Querida Revista Oficial Xbox...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Comentarios

MotoGP: Ultimate Racing Technology 3

Análisis: ROX 42 | Puntuación: 8,9
Jugadores: 1



Tercera entrega de la saga *MotoGP*, que en esta ocasión cuenta con la licencia oficial de la temporada 2004, con todos sus pilotos, motos, escuderías, patrocinadores y, por supuesto, con todos los circuitos del Campeonato. Pero además, esta vez podrás quemar rueda en espectaculares circuitos urbanos e interurbanos de gran calidad. La demo te permitirá ponerte a prueba en ambos modos de juego, permitiéndote visitar dos circuitos en una carrera a 3 vueltas. Verás como este juego es una mezcla perfecta de velocidad, adicción y facilidad de manejo. El secreto es, como siempre, conocerse al dedillo cada milímetro del circuito.



El Gran Reto



Para este mes hemos elegido como protagonista de El Gran Reto la demo del demoledor *The Incredible Hulk*, el espectacular nuevo juego basado en el irritable personaje de Marvel. El reto que os proponemos es bien sencillo: conseguir los máximos Puntos de choque en los dos minutos de tiempo que te deja jugar la demo. Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu registro, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: Sí, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que sólo es válido el envío de un tiempo.

Las cinco mejores puntuaciones recibidas obtendrán como premio un juego *The Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, que han sido cedidos amablemente por Vivendi. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 6 de octubre (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 45 de la Revista Oficial Xbox, correspondiente al mes de noviembre de 2005.

La dirección para enviar vuestros tiempos es:
Concurso *Hulk*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona

o

xbox.mad@mcediciones.es

Consigue el juego del gran súper héroe verde participando en el Gran Reto de este mes.

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox. El Gran Reto *Hulk*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 6 de octubre. Los ganadores saldrán publicados en el número 45 de la *Revista Oficial Xbox* (noviembre)

Nombre: ....

Apellidos: ....

Dirección: ....

....

....

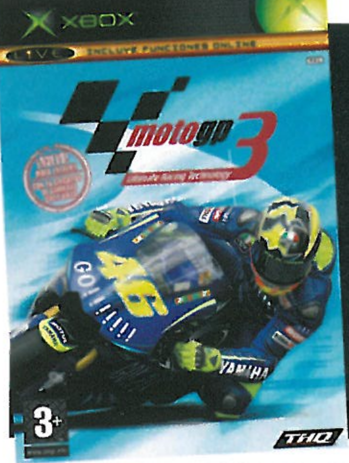
Localidad: ....

Provincia: ....

....

C.P.: ....

Puntos: ....



GANADORES RETO *MOTO GP 3*

David Burgos Pérez (Barcelona) 1:20:62
Alejandro Cabal Delgado (Pontevedra) 1:26:82
Esteban Muñiz Martínez (Pontevedra) 1:26:85
Eduard Bagué García (Barcelona) 1:26:90
Juan Ruiz Morales (Jaén) 1:27:40

GANADORES CONCURSO PACK *Forza Motorsport*

Manuel Elegido Fernández (Málaga)
Patricia Andrés Otero (Valladolid)
Jesús Miguel Jiménez Talavera (Madrid)



Números Atrasados



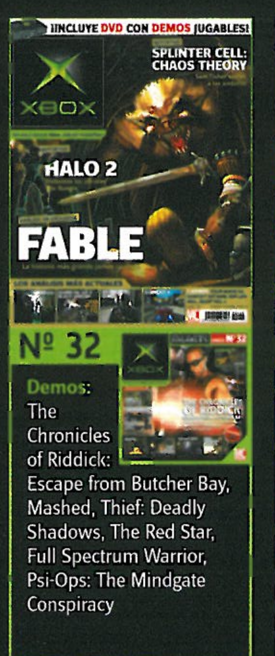
Demos:
Tom Clancy's Rainbow Six 3, Breakdown, World Championship Rugby, Shadow Ops: Red Mercury, Amped 2



Demos:
Crimson Skies: High Road to Revenge, Ninja Gaiden, Van Helsing, Galleon



Demos:
Sudeki Hitman: Contracts, RalliSport Challenge 2, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



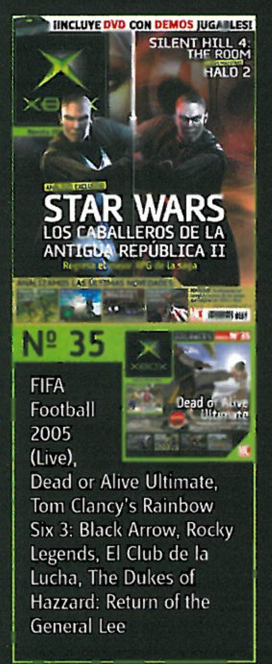
Demos:
The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay, Mashed, Thief: Deadly Shadows, The Red Star, Full Spectrum Warrior, Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy



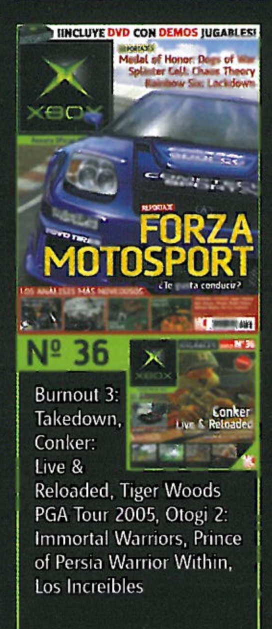
Colin McRae Rally 2005, Second Sight, Blinx: The Time, Sweeper 2, MTV Music Generator 3, Juiced



Silent Hill 4: The Room, Men of Valor: The Vietnam War, Conflict Vietnam, Kingdom Under Fire: The Crusaders, Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude, Def Jam: Fight For New York



FIFA Football 2005 (Live), Dead or Alive Ultimate, Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow, Rocky Legends, El Club de la Lucha, The Dukes of Hazzard: Return of the General Lee



Burnout 3: Takedown, Conker: Live & Reloaded, Tiger Woods PGA Tour 2005, Otogi 2: Immortal Warriors, Prince of Persia Warrior Within, Los Increibles



Forza Motorsport, Tak 2: The Staff of Dreams, Star Wars: Republic Commando, Worms Forts: Under Siege, Outlaw Golf 2, SpongeBob SquarePants The Movie

Completa tu colección



SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

MC EDICIONES

30% de descuento

Cupón de Pedido

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..................................

Dirección..................................

C. P. .... Población..................

Provincia..................................

Teléfonos..................................

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº ________________ Cad: __ / __

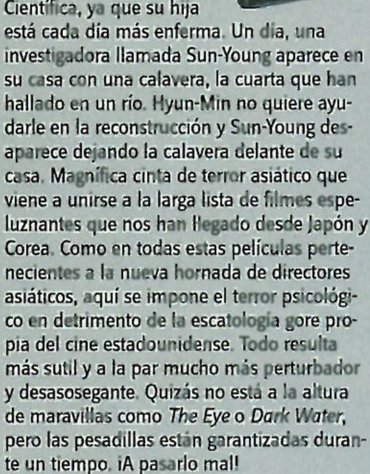
Nombre del titular: Firma:

☐ nº 29 ☐ nº 30 ☐ nº 31 ☐ nº 32 ☐ nº 33

☐ nº 34 ☐ nº 35 ☐ nº 36 ☐ nº 37

Face

- Director: Sang-Gon Yong
- Intérpretes: Yun-A Song, Hiyeon-Jun Shin, Won-Hui Jo
- Audio: Castellano y coreano en Dolby Digital 5.1 y 2.0
- Género: Terror
- Distribuidor: Manga



Hyun-Min, un especialista en reconstrucción facial, decide dejar el Instituto Nacional de Investigación Científica, ya que su hija está cada día más enferma. Un día, una investigadora llamada Sun-Young aparece en su casa con una calavera, la cuarta que han hallado en un río. Hyun-Min no quiere ayudarle en la reconstrucción y Sun-Young desaparece dejando la calavera delante de su casa. Magnífica cinta de terror asiático que viene a unirse a la larga lista de filmes espeluznantes que nos han llegado desde Japón y Corea. Como en todas estas películas pertenecientes a la nueva hornada de directores asiáticos, aquí se impone el terror psicológico en detrimento de la escatología gore propia del cine estadounidense. Todo resulta más sutil y a la par mucho más perturbador y desasosegante. Quizás no está a la altura de maravillas como *The Eye* o *Dark Water*, pero las pesadillas están garantizadas durante un tiempo. ¡A pasarlo mal!

Un Canguro Superduro

- Director: Adam Shankman
- Intérpretes: Vin Diesel, Faith Lord, Laurent Graham
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia infantil
- Distribuidor: Buena Vista

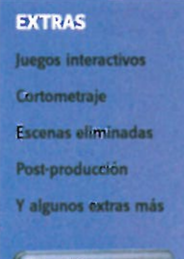
El teniente Shane Wolfe es un rudo marine de los Estados Unidos que ha combatido en todos los rincones del mundo. Ahora se le asigna la misión de proteger una casa con cinco niños fuera de control. Luchar contra el mal y mantener la paz en el hogar se convertirá en la tarea más difícil de su carrera. Pero también en la más inolvidable. Hemos visto a Vin Diesel en películas de acción como *XXX* o dando mamporros en el futuro en la piel del fugitivo galáctico Riddick, pero la verdad es que nadie esperaba ver al nuevo ídolo del cine violento en una comedia de Walt Disney orientada tan claramente al visionado en familia. Y lo cierto es que, por muy aberrante que pueda parecer, la fórmula acaba funcionando y el saco de músculos más cotizado de Hollywood termina resultando convincente e incluso gracioso en su papel de canguro. No busqueis más halagos para una comedia blanca, discreta y para disfrute de los peques de la casa.

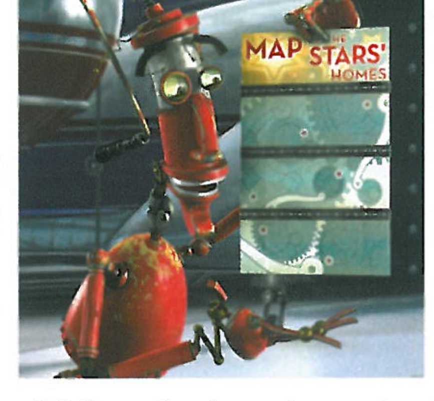


Robots

- Director: Chris Wedge y Carlos Saldanha
- Audio: Castellano, catalán, portugués e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Animación
- Distribuidor: Fox

EXTRAS
- Juegos interactivos
- Cortometraje
- Escenas eliminadas
- Post-producción
- Y algunos extras más



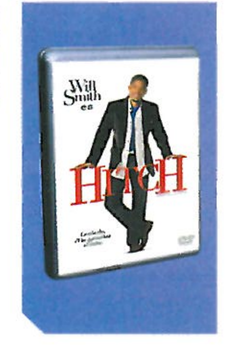


Rodney Hojalata, un aspirante a inventor, viaja a Robot City para conocer a su ídolo: el Gran Soldador. Por el camino, Rodney traba amistad con un grupo de robots que le ayudarán a enfrentarse al malvado Ratchet, quien, guiado por su madre, se ha apoderado de la empresa del gran Soldador y se niega a proporcionar a los demás robots los repuestos que necesitan. El terreno de la animación ya no es un subgénero dedicado exclusivamente a los niños. Hoy en día, ningún productor puede sacar al mercado una película de dibujos animados si no tiene ese doble juego que permite a adultos y más pequeños disfrutar por igual. Los creadores de la divertidísima *Ice Age* lo saben y su nueva acometida humorística sigue a pies juntillas las ordenanzas de la animación del nuevo siglo. *Robots* es una entrañable comedia en la que se impone un humor inteligente y agudo, y cuya paleta de personajes está de lo más trabajada y muchas veces nos sorprenderá por la "humanidad" de la que hacen gala los personajes. Los peques de la casa disfrutarán como locos con ella -la animación es de una calidad abrumadora- e incluso los padres se echarán unas risas, y cuando esto ocurre poco más se le puede pedir a un filme de dibujos animados, ¿no? Muy recomendable para todo tipo de públicos.



Hitch (Especialista en Ligues)

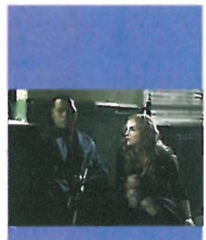
- Director: Andy Tennat
- Intérpretes: Will Smith, Amber Valetta, Eva Mendes
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Comedia
- Distribuidor: Columbia

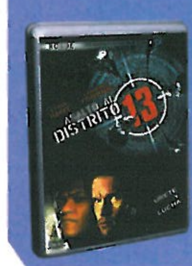


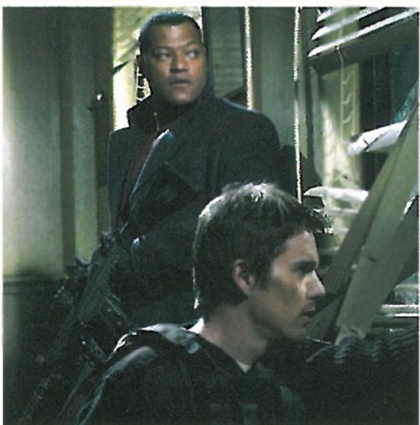
Hitch es el Doctor Amor. Conseguir a la chica de tus sueños en itan sólo 3 citas! es su trabajo y él te garantiza que lo lograrás, usando eso sí métodos que a veces no son del todo "correctos". Pero la reportera sensacionalista Sara Melas descubre quién está detrás del éxito de un chico poco agraciado, que en poco tiempo ha enamorado a una de las mujeres más ricas y bellas de la ciudad. Will Smith se ha convertido en el digno sucesor de Eddie Murphy: si tenemos que hablar de actores de comediantes negros, él es el referente actual más ineludible. A pesar de que ha demostrado su valía en papeles dramáticos, el actor-rapero sigue empeñado en brindarnos películas ligeras de corta perdurabilidad e ideales para los que tienen la risa floja. En *Hitch*, Smith está en su salsa: los enredos, los momentos de ternura y los gags para todos los públicos están confeccionados única y exclusivamente para el lucimiento del que antaño fuera el Príncipe de Bel-Air. Sólo para *fans* de la comedia romántica y seguidores de Will Smith.

Asalto al Distrito 13

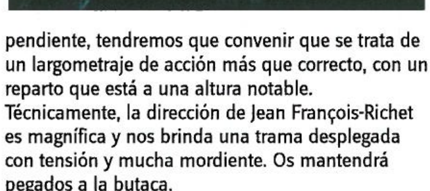
- Director: Jean François-Richet
- Intérpretes: Ethan Hawke, Lawrence Fishburne, Ja Rule
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Acción
- Distribuidor: Universal







Quedan pocas horas para que el año toque a su fin y la comisaría del Distrito 13, una de las más antiguas de Detroit, está a punto de cerrar. Sólo queda un puñado de policías encabezado por el sargento Jake Roenick, un buen oficial que no consigue olvidar una operación fallida que tuvo lugar hace unos meses. Esta misma mañana, un policía de paisano intenta arrestar al mafioso Marlon Bishop y comienza la acción. Este *remake* del clásico de John Carpenter *Asalto a la Comisaría del Distrito 13*, pretende darle al guión original un tono más actual y otra perspectiva distinta. Lo cierto es que si la comparamos con el filme original, la nueva versión sale perdiendo, pero si juzgamos la obra de forma independiente, tendremos que convenir que se trata de un largometraje de acción más que correcto, con un reparto que está a una altura notable. Técnicamente, la dirección de Jean François-Richet es magnífica y nos brinda una trama desplegada con tensión y mucha mordiente. Os mantendrá pegados a la butaca.



Habana Blues

- Director: Benito Zambrano
- Intérpretes: Alberto Yoel, Yailene Sierra, Roberto Sanmartín
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Drama
- Distribuidor: Warner

Habana Blues cuenta la historia de Rouy y Tito, dos jóvenes cubanos que tienen un sueño común: convertirse en estrellas de la música en todo el mundo. El dilema y la tentación ante una oferta internacional para grabar y actuar fuera del país cambiará sus vidas y sus relaciones con familiares y amigos. Magnífica película del andaluz Benito Zambrano, que ya nos sorprendió en su debut con la no menos destacable *Solas*. Este filme está ambientado en Cuba, país en el que Zambrano estudió cine durante algunos años. La historia nos sumerge en la realidad cubana, pero sin ánimos de aleccionar o criticar la situación política de la isla. Zambrano se limita a poner a los personajes en un contexto realista y desde ahí trata de plasmar el drama personal de cada uno de ellos, con sus momentos difíciles y sus ratos de ternura, con un pulso delicado y realista que hace que nos identifiquemos con una historia que merece la pena escuchar.



La intérprete

- Director: Sydney Pollack
- Intérpretes: Nicole Kidman, Sean Penn, Catherine Keener
- Audio: Castellano e inglés en Dolby Digital 5.1
- Género: Thriller
- Distribuidor: Universal

Silvia Broome, una intérprete nacida en África, oye cómo amenazan de muerte a un presidente africano a punto de hablar en la Asamblea General de las Naciones Unidas. No tarda en darse cuenta de que ella también se ha convertido en blanco de los asesinos y se lanza a una carrera desesperada para frustrar sus planes. Sólo debe encontrar a alguien que la crea. Tobin Keller, el agente federal encargado de proteger a la intérprete, no está tan seguro de que la mujer lo haya contado todo. Sydney Pollack es una leyenda viva del cine americano. Nunca ha conseguido alcanzar el éxito más rotundo ni la fama, pero su filmografía está repleta de títulos de gran solidez. Y su último filme, *La Intérprete*, sigue en la misma línea. La película, sin aportar nada nuevo al género del thriller, consigue atrapar al espectador siendo fiel a un clasicismo que, aunque a algunos les resulte aburrido, define de forma impecable el carácter de la obra. Mención especial para una Nicole Kidman espléndida, como siempre, y un Sean Penn más que correcto. Por cierto, como suele ser habitual en sus películas, Pollack también tiene un pequeño papel en la trama.

EXTRAS

- Final alternativo
- Escenas eliminadas
- Un día en la vida real de un intérprete
- Y algunos extras más



Battle Royale 2: Requiem

- Director: Kenta Fukasaku, Kinji Fukasaku
- Intérpretes: Tatsuya Fujiwara, Ai Maeda, Ayana Sakai
- Audio: Japonés en Dolby Digital 5.1 y Castellano en 2.0
- Género: Acción
- Distribuidor: Manga

Tres años después de los sucesos de Battle Royale, Shuya Nanahara es un famoso terrorista que está empeñado en derrocar al gobierno. Como respuesta, ellos ordenan la creación del programa Battle Royale 2 y enviar a una clase de estudiantes de secundaria para buscarlo y matarlo... Cuando vimos la primera parte de *Battle Royale* asistimos a una lección de cine que nunca habíamos presenciado. Unos niños de una clase se dedican a matarse entre ellos por orden del gobierno: el argumento llegaba muy pero que muy lejos y nos brindaba una historia electrizante. Era de esperar una segunda parte y aquí está la secuela, una película que sigue fielmente las coordenadas del primer largometraje y que no varía prácticamente una nota del guión original. *Battle Royale 2* es más de lo mismo: niños que se matan entre ellos por orden de una ley aterradoramente sádica. Los que disfrutaron con el primer filme también vibrarán con éste.



En el DVD

Demos Jugables Exclusivas de Xbox



DEMOS JUGABLES

BURNOUT: REVENGE
Todavía más trepidante. Descubre por qué la nueva entrega de la serie te va a dejar con la boca abierta.

FAHRENHEIT
Juega con esta aventura en la que TU eres el asesino.

CONFLICT GLOBAL TERROR
Bradley está de regreso para no dejar terrorista con cabeza.

FAR CRY INSTINCTS
El paraíso tropical más bello puede ser una trampa mortal.

MARVEL NEMESIS RISE OF THE IMPERFECTS
La nueva generación de super villanos se enfrenta a los personajes de Marvel.

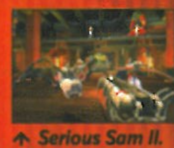
EVIL DEAD REGENERATION
Envía de vuelta a las fuerzas del mal al infecto lugar del que nunca debieron salir.

HEROES OF THE PACIFIC
Disfruta con esta demo de la acción aérea más intensa que nunca has vivido.

VÍDEOS JUEGOS XBOX 360
Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter, Huxley, Demonik, Amped 3, Tony Hawk's American Wasteland, Need for Speed Most Wanted, Tiger Woods PGA Tour 06, Top Spin 2, Test Drive Unlimited, Madden NFL 06, FIFA 06, Call of Duty 2

¡VÍDEOS EN EL DVD!

- X3: Reunion
- Knights of the Temple 2
- Battlefield 2: Modern Combat
- James Bond 007: From Russia With Love
- Burnout: Revenge
- Serious Sam II
- The Movies
- Ultimate Spider-Man
- Shattered Union
- Zathura
- TimeShift


↑ *Serious Sam II.*


↑ *Ultimate Spider-Man.*

...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS


↑ *Burnout Revenge.*

- Fahrenheit
- Ghost Recon 2: Summit Strike
- Conflict Global Terror
- Kingdom Under Fire: Heroes
- Far Cry Instincts
- Burnout Revenge

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.